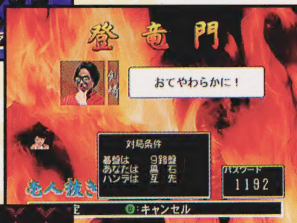
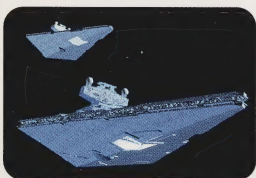
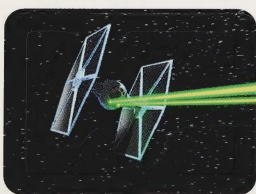
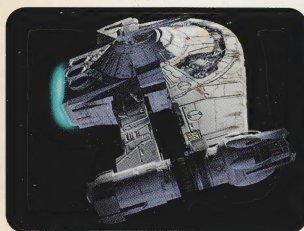
雷のごとく

超高速囲碁

遊びやすさ最高! 高速思考の囲碁ソフト。

- □コンピュータの思考時間を大幅に短縮し、待ち時間のイライラを解消。
- □路盤は9路盤、13路盤、19路盤の3種類。
- □コンピュータの強さレベルは5段階、ハンデは10段階。
- □勝ち抜きモード「登竜門」では10人の挑戦者が登場!
- □誰でもすぐに遊べる親切設計。入門モードも搭載。

発売日未定

予定価格:9,800円(税別)

〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1
株式会社 セタ TEL.03-3733-0667(お問い合わせ電話)
セタのホームページ http://www.seta.co.jp/

ザ・ロクヨンドリーム＜特製シールVol.10＞

STAR WARS® SHADOWS OF THE EMPIRE™

スター・ウォーズ® 帝国の影™

➡コントローラパック専用シール（※スター・ウォーズはコントローラーパックに対応しません）

➡マリオカート64広告シール（ミニ四駆などに貼ってね）

KOOPA AIR
Yoshi 1
Marioro M
Luigip
Shot!

➡カセットの上面にお貼りください

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE
スター・ウォーズ 帝国の影

TUROK
時空戦士 テュロック

今月のゲームな人

THE SANCTUARY
OF THE GAME

●Profile
遠藤雅伸（えんどうまさのぶ）
1959年、東京渋谷区生まれ
千葉大学（写真工学科）卒業後、ナムコに入社
85年に退社、ゲームスタジオを設立する

●ゲームを芸術にまで高めた男

遠藤雅伸さん

ファミコンが発売された83年に、
伝説のシューティングゲーム『ゼビウス』を発表。
隠しキャラをはじめ、ある意味では
現在のシューティングゲームの基礎を作り出したのが、遠藤さんです。
しかもゲームを芸術の域にまで高めた人物とも言われています。
その後も『トルアーガの塔』『ファミリーサーキット』などの
話題作を次々と発表。
ゲームデザイナーと呼ばれた初めての人かもしれません。
そして、そんな遠藤さんが
ついにNINTENDO64ソフトの開発に着手。
今度はどんな伝説を生んでくれるのか楽しみです。

The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム 1997 JULY

7月 最新ソフト情報号

64ドリーム 特製シール

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

monolog <表紙の言葉>

表紙のビジュアルは、主役となるキャラクターを中心に、全体の構成を考え、CGを制作していく。が、再度表紙に登場するスターフォックスなど、最近のソフトでは、提供していただくビジュアルの完成度が高く、そのまま使わせてもらっても差し支えないだけに、かえって制作が難しくなっています。著作権等の問題があって、以前の土星さんのように完全に3Dからつくれるケースは少なく、かといって、手を加えず使うのは他の雑誌との差別化ができないし、芸がない…。というわけで、表紙の制作は日々困難を増しています。読者の皆様の励ましも含め、何かアイディアがあれば、どんどんお便りをください。アイディアが採用された場合は、私が個人的にお礼をしたいと思います。よろしく。

● Cover Designer & C.G.Creator　斉藤浩一

STAFF

■編集長／左尾昭典
■副編集長／中北 亘
■デスク／菊池成夫　真下 明
■編　集／岩崎 桂　福本亜希　脇 智鶴
■編集協力／田村修二　鴨島宣好　ワークハウス　白石 岳　小松原アンドゥレア　阿部康治　廣瀬寿子
■アートディレクター& Computer Graphic／斉藤浩一(az! firm)
■デザイン&DTP／大條千鶴子(az! firm)　大塚浩樹(az! firm)　東城由香里(az! firm)　大森利弘(az! firm)
■デザイン&DTPアシスタント／西田厚子(az! firm)　尾上 淳(az! firm)　南尾和美(az! firm)
■デザイン協力／大岡喜直(GORILLA)　相京厚史(GORILLA)
■写真撮影／知久聡史　加藤昌人　磯江一秀
■イラスト／牧野タカシ　新上ヒロシ　記村隆鶴　三浦ゆうま
■ゼネラルマネージャー／中川信行
■広　告／林 承徳　坂元露美　笹川北等　景山 強　吉川晋司　柴崎貴久　花島優史
■印　刷／大日本印刷株式会社

The64DREAM
7月最新ソフト情報号　1997年5月21日発売

発行人●佐々山泰弘
プロデューサー●柳沼正秀
発　行●株式会社　毎日コミュニケーションズ
編　集●〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03-3230-3642　FAX03-3230-0675
本　社●〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
販　売●TEL03-3211-2596
業　務●TEL03-3211-2568
広　告●TEL03-3211-2579　FAX03-3211-2584

編集部大予想

新作ソフトの発売動向を、編集部が斬る！

超期待の大作映画『スター・ウォーズ《特別編》』の日本公開にともない、N64版のゲームもついに発売される。また発売が延期されていた『時空戦士テュロック』もいよいよ登場。両作ともアメリカではすでにブレイクしている作品だ。海の向こうのN64フィーバーが日本にも上陸か!?他に海外で生まれたゲームとしては、イギリスのレア社（スーパードンキーコングシリーズを制作した会社だよ）開発の「ゴールデンアイ 007」も、日本版用に急ピッチで手を入れているとのこと。ちなみにあの宮本さんも感心するほどの出来らしいよ。夏休みにはこの「007」をはじめ、人気ランキングでも常に上位の「ゴエモン」や「ボンバーマン」、「ヨッシー」などが発売されそうなので、おこづかいの使い方を計画しながら待ってようね。

新作ソフトカレンダーの見方

…発売日がその時期または月日にほぼ確定
…編集部の取材や、ソフトの開発段階に基づいて予想される発売時期

DD …64DD版で開発中のソフト

…近いうちにプレイできるよ～、の発売確定マーク

例えば発売予想時期が「夏」になっていても（主にメーカーからの通知でこの予想日は決まっています）、表の方で　　　の発売予想が秋ぐらいまで延びているとしたら、どーやらそのソフトの開発はちいっと遅れぎみかも、との編集部の鋭い分析がはいってるわけです。無責任編集、と言われつつもいっしょうけんめい予測して作ったこのカレンダー、お役にたててちょ♥

▼COMING SOON!▼

時空戦士テュロック
5月30日発売●定価8800円

スター・ウォーズ 帝国の影
6月14日発売●定価7800円

ジャンル	タイトル
ロールプレイング	DD MOTHER3　キマイラの森（仮）
	DD スーパーマリオRPG2（仮）
	ゼルダの伝説64（仮）
	DD ゼルダの伝説64（仮）
	DD ポケットモンスター64（仮）
	魔法聖紀　エルテイル
アクション	DD クリエイター（仮）
	バギーブギー（仮）
	ウルトラドンキーコング（仮）
	ヨッシーアイランド64
	カービィのエアライド（仮）
	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
	スーパーロボットスピリッツ
	3D格闘（仮）
	ヘクセン
	DOOM64（仮）
	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～
	悪魔城ドラキュラ3D（仮）
	新・格闘～バトルダンサーズ～（仮）
	デュアルヒーローズ
	爆ボンバーマン
	ミッション・インポッシブル
	カメレオン・ツイスト
	飛龍の拳ツイン（仮）
アドベンチャー	金田一少年の事件簿（仮）
	ジャングル大帝
シミュレーション	シムシティ2000（仮）
	DD シムシティー64（仮）
	超時空要塞マクロス　アナザーディメンション（仮）
シューティング	ゴールデンアイ　007
	スター・ウォーズ　帝国の影
	ボディハーベスト（仮）
	時空戦士テュロック
	ブレードアンドバレル
	ワイルド　チョッパーズ
	ソニックウィングスアサルト
	フライトシミュレーター（仮）
スポーツ	ゴルフ（仮）
	Jリーグ　ダイナマイトサッカー64
	パワーリーグ64
	Jリーグサッカーイレブンビート 1997
	新日本プロレス　闘魂炎導～Brave Spirits～
	バーチャル・プロレスリング　ウルトラバトルロイヤル（仮）
	64大相撲（仮）
	ハイパーオリンピック　イン　ナガノ
	ウェイン・グレツキー3Dホッケー（仮）
テーブル	プロ麻雀　極64
	キラッと解決！64探偵団
	麻雀放浪記CLASSIC
	森田将棋64
	雷のごとく～超高速囲碁～
	The麻雀64（仮）
レース	F-ZERO64（仮）
	マルチレーシング　チャンピオンシップ
	レブ・リミット
	トップギア・ラリー（仮）
	エアロゲイジ
	キャバリーバトル3000
その他	実戦パチスロ必勝法
	パチンコワールド64
	DD マリオペイント64（仮）

発売元	発売予想時期	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	98年以降
任天堂	97年末									
任天堂	98年									
任天堂	秋～冬									
任天堂	98年									
任天堂	97年末									
イマジニア	夏									
任天堂	未定									
任天堂	未定									
任天堂	98年									
任天堂	夏									
任天堂	夏									
エニックス	6月27日									
バンプレスト	97年内									
イマジニア	夏									
ゲームバンク	秋									
ゲームバンク	未定									
コナミ	8月7日									
コナミ	未定									
コナミ	未定									
ハドソン	97年内									
ハドソン	夏									
パック・イン・ソフト	夏頃									
日本システムサプライ	11月									
カルチャーブレーン	97年内									
ハドソン	未定									
任天堂	98年春									
イマジニア	未定									
任天堂	未定									
トミー	未定									
任天堂	7～8月									
任天堂	6月14日									
任天堂	未定									
アクレイムジャパン	5月30日									
ケムコ	年末									
セタ	未定									
ビデオシステム	7月									
ビデオシステム	97年内									
任天堂	未定									
イマジニア	未定									
ハドソン	夏									
ハドソン	夏									
ハドソン	未定									
アスミック	秋									
ボトムアップ	秋									
コナミ	12月									
ゲームバンク	未定									
アテナ	97年末									
イマジニア	夏									
イマジニア	8月1日									
セタ	7月									
セタ	未定									
ビデオシステム	6月									
任天堂	97年末									
イマジニア	7月									
セタ	7月									
ケムコ	夏									
アスキー	9月									
日本システムサプライ	未定									
サミー工業	未定									
ショウエイシステム	97年内									
任天堂	97年末									

ドキドキ N64ドリームランキング

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	1453pt	1(→)	ゼルダの伝説64（仮）	●任天堂 ●RPG ●ロム版／97年秋〜冬 64DD版／98年
2	1200	2(→)	MOTHER3 キマイラの森（仮）	●任天堂 ●RPG ●97年末
3	986	4(↑)	がんばれゴエモン 〜ネオ桃山幕府のおどり〜	●コナミ ●ACT ●8月7日
4	975	3(↓)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂●RPG ●98年
5	841	6(↑)	ヨッシーアイランド64	●任天堂 ●ACT ●夏
6	772	7(↑)	爆ボンバーマン（仮）	●ハドソン●ACT ●夏
7	495	10(↑)	時空戦士テュロック	●アクレイム●SHT ●5月30日
8	455	11(↑)	金田一少年の事件簿（仮）	●ハドソン●ADV ●未定
9	385	8(↓)	ウルトラドンキーコング（仮）	●任天堂 ●ACT ●98年
10	249	17(↑)	カービィのエアライド（仮）	●任天堂 ●ACT ●夏
11	247	−	シムシティー64	●任天堂 ●SLG ●未定
12	227	14(↑)	マリオペイント64（仮）	●任天堂 ●ETC ●97年末
13	206	13(→)	レブ・リミット	●セタ ●RAC ●7月
14	191	12(↓)	シムシティ2000（仮）	●イマジニア ●SLG ●未定
15	164	15(→)	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
16	158	16(→)	F-ZERO64	●任天堂 ●RAC ●97年末
17	150	9(↓)	キャベツ（仮）	●任天堂 ●SLG ●98年
18	128	20(↑)	ハイパーオリンピック イン ナガノ	●コナミ ●SPT ●12月
19	113	19(→)	ソニックウィングスアサルト	●ビデオシステム ●SHT ●7月
20	95	−	マルチレーシングチャンピオンシップ	●イマジニア ●RAC ●7月

ポイント数は読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、−は前回20位圏外のタイトル。集計期間…3月21日〜4月30日。新作ソフトの期待度アンケートのため、この期間に発売済となるソフトは含まれません。

今月のお言葉

ここ数カ月はずっと『セルダ』『MOTHER』『マリオ RPG』が上位3位を独占していたが、今回は『ゴエモン』がついにトップスリーに。夏休みには発売しそうなので、64ドリームを読みながら楽しみに待ってよう。また任天堂の『シムシティー64』が初ランクイン。宮本さんが「街を作る要素をパーツごとに売るカタチにできればいいね〜」という内容のことを先日のゲームショウで発言したのが、すごく気になる! まだまだ構想中とのことなので、詳細は後日ということになりそうだけど…わくわく♡

←『シムシティー64』は64DDで開発中。だからいろんなことができる可能性がスゴイんだよ

ソフト実売価格鑑定団

もうかりまっか?

（東京・秋葉原電気街で調査／5月1日現在）

タイトル	ジャンル	発売元	定価	平均価格	高値↑ 安値↓
スーパーマリオ64	ACT	任天堂	9800円	8074円	8470円 / 7970円
パイロットウィングス64	SLG	任天堂	9800円	3365円	3980円 / 2700円
最強羽生将棋	TAB	セタ	9800円	7414円	8470円 / 3580円
ウェーブレース64	RAC	任天堂	9800円	8123円	8470円 / 7580円
ワンダープロジェクトJ2	ADV	エニックス	9800円	3296円	4980円 / 1580円
栄光のセントアンドリュース	SPT	セタ	9800円	7878円	7979円 / 7500円
マリオカート64	RAC	任天堂	9800円	8732円	8979円 / 8580円
麻雀MASTER	TAB	コナミ	9800円	8472円	8970円 / 7979円
超空間ナイター プロ野球キング	SPT	イマジニア	9980円	5876円	8470円 / 3980円
実況Jリーグ パーフェクトストライカー	SPT	コナミ	9800円	5954円	8470円 / 3970円
実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	8900円	7872円	7879円 / 7870円
ブラストドーザー	ACT	任天堂	6800円	5795円	5879円 / 5700円
ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	エポック社	7980円	7520円	7870円 / 6980円
JリーグLIVE64	SPT	EAV	9800円	7354円	7970円 / 5980円
ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション	RAC	ヒューマン	9800円	5774円	7970円 / 3970円
麻雀64	TAB	光栄	7800円	6698円	6970円 / 6500円
スターフォックス64	SHT	任天堂	8700円	7707円	7810円 / 7570円

読者が選ぶ好きなキャラクターTOP30

（5月号読者アンケートより）

順位	PT数	キャラクター（かっこ内は主な登場作品）
1	1159	マリオ（スーパーマリオシリーズ）
2	470	ヨッシー（ヨッシーアイランド他）
3	192	ルイージ（マリオブラザーズ他）
4	170	キノピオ（スーパーマリオシリーズ）
5	155	パワプロ君（実況パワフルプロ野球シリーズ）
6	150	リンク（ゼルダの伝説シリーズ）
7	140	カービィ（カービィシリーズ）
8	131	ゴエモン（がんばれゴエモンシリーズ）
9	125	ボンバーマン（ボンバーマンシリーズ）
10	120	ドンキーコング（ドンキーコングシリーズ）
11	99	ジョゼット（ワンダープロジェクトJ2）
12	96	ドラえもん（ドラえもんシリーズ）
13	95	ワリオ（マリオとワリオ他）
14	93	クッパ（スーパーマリオシリーズ）
15	79	ノコノコ（スーパーマリオシリーズ）
16	72	エビス丸（がんばれゴエモンシリーズ）
17	61	どせいさん（MOTHERシリーズ）
18	53	サスケ（がんばれゴエモンシリーズ）
19	39	フォックス・マクラウド（スターフォックスシリーズ）
20	37	ピーチ（スーパーマリオシリーズ）
21	32	ネス（MOTHERシリーズ）
22	25	クロノ（クロノ・トリガー）
23	22	スライム（ドラゴンクエストシリーズ）
24	19	ロックマン（ロックマンシリーズ）
25	18	クリボー（スーパーマリオシリーズ）
26	17	くにおくん（熱血くにおくんシリーズ）
27	15	ロック（ファイナルファンタジーシリーズ）
28	14	シレン（風来のシレン）
29	10	マッシュ（ファイナルファンタジーシリーズ）
30	11	スリッピー・トード（スターフォックスシリーズ）

コレが売れてるN64ソフトTOP10

（ブルート全店売り上げ結果より／4月9日〜5月8日）

順位	前号の順位	タイトル	ジャンル	発売元	発売日
1	−	スターフォックス64	SHT	任天堂	97/4/27
2	3（↑）	マリオカート64	RAC	任天堂	96/12/14
3	1（↓）	実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	97/2/28
4	2（↓）	ブラストドーザー	ACT	任天堂	97/3/21
5	5（→）	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット	ADV	エニックス	96/11/22
6	6（→）	ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション	RAC	ヒューマン	97/3/28
7	9（↑）	超空間ナイタープロ野球キング	SPT	イマジニア	96/12/20
8	−	パイロットウィングス	SLG	任天堂	96/6/23
9	7（↓）	スーパーマリオ64	ACT	任天堂	96/6/23
10	4（↓）	ドラえもん〜のび太と3つの精霊石〜	ACT	エポック社	97/3/21

PICK UP! パイロットウィングス64

『スーパーマリオ64』との同時発売だったためか、影がうすい印象は否めない。けど、それがもったいないくらいおもしろいんだよ〜。3種類の乗り物でこなすタスクはシューティングだったり、時間を争ったり、写真を撮ったりと飽きることのない内容。エキストラステージもお楽しみ。高得点をだすためにハマるハマる。

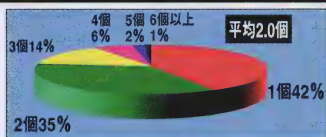
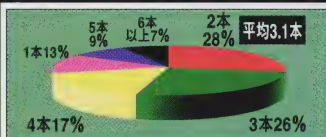
N64ソフト&コントローラパック いくつ持ってる？BEST5

（5月号読者アンケートより）

N64ソフト

順位	PT数	本数	割合
1	525	2本	28%
2	485	3本	26%
3	313	4本	17%
4	250	1本	13%
5	172	5本	9%

コントローラパック

順位	PT数	個数	割合
1	682	1個	42%
2	555	2個	35%
3	228	3個	14%
4	93	4個	6%
5	31	5個	2%

ソフトのほうでは最高17本（2名）。つまりN64ソフトは全部持ってるってこと！（5/1現在）コントローラパックのほうは最高18個（1名）。ちなみに64ドリーム編集部には海外版を合わせれば22本の64ソフトが常備されてるけど、編集者個人の保有数では最高6本、最小0本。平均で2.6本、おソマツでした…。

時空戦士

テュロック

ステージ1～4のマップ攻略

いよいよ発売のテュロック。今回は、重要な武器、アイテムの場所が分かりやすいマップ攻略前編だぞ。

●発売元：	アクレイムジャパン
●発売日：	97年5月30日
●価　格：	7800円
●容　量：	64M
●ジャンル：	インタラクティブシューティング
●プレイ人数：	1人　●コントローラパック：対応(16P)

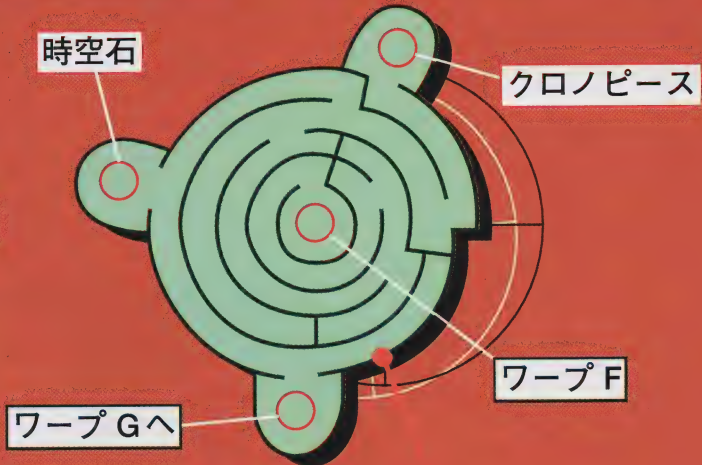
レベル1　ジャングル

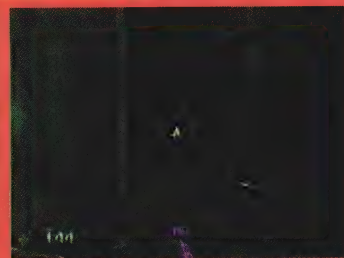
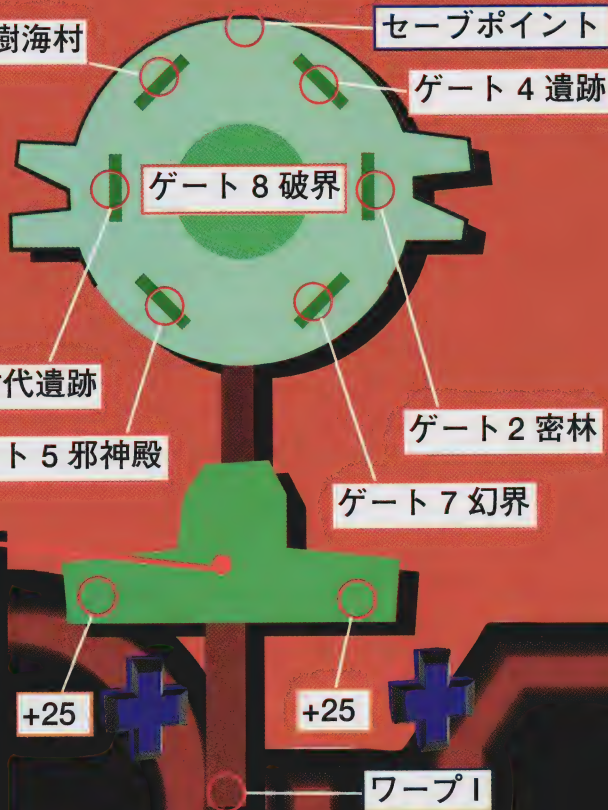
スタート
ワープC
オートマグナム
オートショットガン
ショットガン
ワープAへ
時空石
時空石
クロノポイント
ワープB
時空石
セーブポイント
ワープBへ
+25
クロノポイント
ワープA
+25

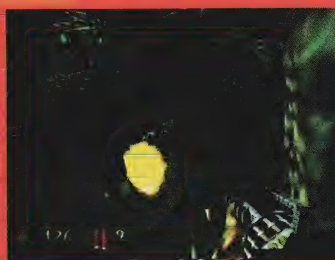
敵を倒して仕掛けを作動させろ

この2つのポイントは敵を倒すことで作動するタイプの仕掛けがされている。このマップの下の方は、ビーストを倒すことで、足場が出てくるし、マップ右の方は、溶岩地帯にいる3人の敵を倒せば足場が現れるのだ。

◆ビーストを倒せば仕掛けが作動する

◆ソルジャーを1人倒すごとに足場が1段出現する

マップが表示されないローチ迷路

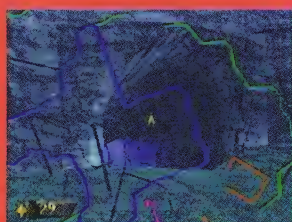
本来ならもっともマップを頼りにしたい迷路。しかし、説明書に書いてあるチートコードを入力すれば敵の位置を把握することができるので、オートマップはオフにしない方がいい。ちなみにローチにはナイフが最も有効だぞ。

◆ついつい焦っちゃうけど落ちついてナイフで攻撃

ビーストを倒せ! ゴールは近いぞ

このステージで最後に戦うのがここにいるビースト。腕から火の玉を撃ってくる強力なヤツ。火の玉は左右によけるか、タイミング良くジャンプすれば避けることができる。こいつを倒せば、いよいよ他のワールドへ進めるぞ。

◆パワーアローかパワーシェルが有効だ

レベル2　密林

スタート
ワープA
時空石
ショットガン
アサルトライフル
セーブポイント
ワープAへ
クロノポイント
ワープB
ワープBへ
クロノポイント
+25
ボーナスライフ
クロノピース
ワープCへ
時空石

洞窟の入り口を見逃すな

時空石へと続くこの洞窟は、水中にある。さっさと先へ進んでしまうと見逃してしまうので、よーく探してみよう。さらにこの洞窟は簡単な迷路になっている。テュロックの酸素が切れた時のダメージは大きいので気をつけよう。

●じつはこんなところに入り口があるのでした

クロノピースを取るにはここから

ここの壁にはツタが絡まっているので登ることができる。ただし、ここから直接クロノピースが取れるわけではない。クロノピースはここよりも少し低い位置にある。オートマップで確認しながら飛び移って取りにいこう。

●しっかりマップを確認すればわかるぞ

ワープC

クロノポイント

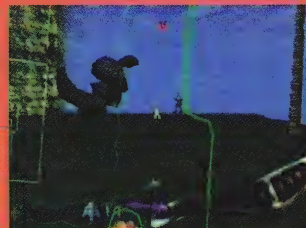
+25

ゲート

時空石

落石注意！

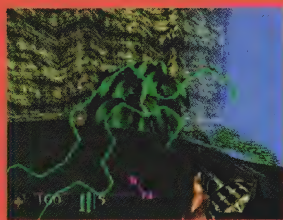
このあたりは突然上の方から大きな岩が転げ落ちてくる。当然当たれば大ダメージを食らうぞ。ただし、敵も当たればダメージを受けるので敵がやられるのを待とう。

◆敵の脳天をかちわることもあります。ご愁傷さま

撃て、でも逃げろ！

薄暗い洞窟の中にはリザードがざくざく。逃げながら撃つ。撃ちながら逃げる！

◆ただ撃っててもきりがない。逃げながら倒すのだ

時空石は洞窟の中から

対岸から見渡すと、確かに時空石があるのがわかります。勇気がある人は跳んでみてもいいです。ただし、落ちて死にます。もう少し先に洞窟の入り口があるので、そっちの方から取りにいこう。ギリギリのジャンプは必要ですけど。

◆洞窟の入口はマップに表示されない

ここはこんな風にゲットする

ガトリングやテックアーマーなど良さそうなアイテムが見えるのに、鍾乳石のような岩ががっちりガードしている。あたりにスイッチはないし…。正解はグレネードランチャーで破壊する、なのでした。もってたらの話ですけど。

◆いっくら探してもスイッチはありません

レベル3 古代遺跡

時空石

+25

ショットガン

ワープCへ

スタート

クロノポイント

+25

ワープB

ワープC

ワープDへ

クロノポイント

ワープD

ワープEへ

ワープE

ボーナスライフ

+25

リュック

ショットガン

ワープF

フルライフ

+25

ワープFへ

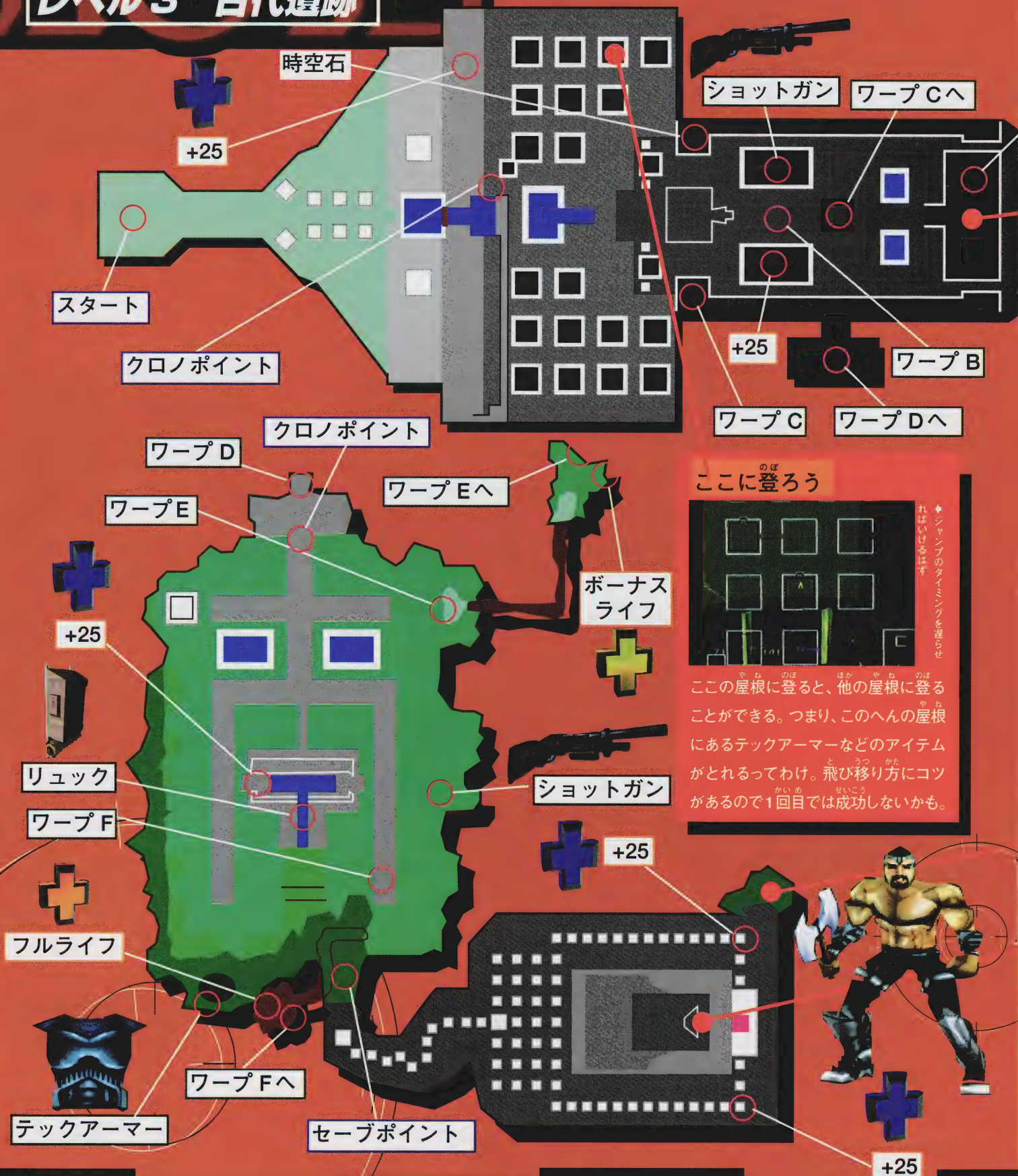
テックアーマー

セーブポイント

+25

ここに登ろう

◆ジャンプのタイミングを遅らせればいけるはず◆

ここの屋根に登ると、他の屋根に登ることができる。つまり、このへんの屋根にあるテックアーマーなどのアイテムがとれるってわけ。飛び移り方にコツがあるので1回目では成功しないかも。

時空石を取るには…

まずはこの遺跡内部にあるワープポイントを使って遺跡の屋上に上がろう。そこから周りを確かめつつ1段下に降り、その対岸へ飛び移るのだ。そうすればもう目と鼻の先に時空石があるぞ。でも、時空石へと続く一本道のビーストには注意しよう。

クロノピース

こころもとない足場しかないアスレティックなところから、ツタのはえている壁に向かって勇気を出して飛び移れ！ なんとこんな場所にクロノピースがあったのだ。ちなみに戻るときには、そこにあるワープポイントに飛び込もう。神殿正面にワープできる。

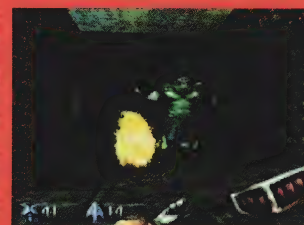
◆よーくみると壁にはツタがはえているのだ

時空石とステージボス「ハンター」

神殿の階段を昇っていった先にあるゲートをくぐると、待ち受けるのはステージボスのハンターだ。階段を上る前に神殿の裏はチェックしたかな？ ハンターと戦う闘技場に到着したら、周りにある堀に飛び込もう。いいものがあるぞ。

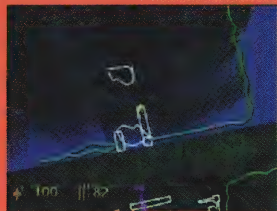
◆コイツを倒すと、時空石とパルスライフルが…

ピラミッド地下

まずは、ピラミッド屋上にある回復アイテムを入手してから内部へ。地下へと降りていくと、左右にある階段への入り口をそれぞれビーストがふさいでいる。2体とも倒せば先に進めるぞ。その先の巨大ローチ地帯の中心へ飛び移ればワープができるのだ。

◆ローチ地帯の前に武器をナイフに持ちかえろ

レベル4 遺跡

思い切ってジャンプ

一見飛べそうもないけど、実は向こう側に渡れます。いいモノがあるのでがんばってみよう。

◆ギリギリでジャンプしよう

正解は1つ

この地図で赤いワープゾーンがFへ。それ以外は溶岩の中、ワープEいきだ。

◆間違えるとワープEにとばされます

デーモンロード登場

体力がある上に攻撃力もあるデーモンロード。ヤツを倒さねば先には進めない。うまく攻撃をかわせ!

◆へたに食らうと大ダメージが……

スイッチの順番を考えろ

部屋の四角にあるスイッチで足場が現れるのだが、一定の時間が経つと元に戻ってしまう。低い足場から、高い足場の順にスイッチを入れていこう。そうすれば時間に余裕ができるぞ。どっちにせよ、たいして時間の余裕はないけどね。

●ここを上がらないとワープGへいけないぞ

足場を良く見て渡っていこう

マップ上に足場が表示されないイヤーな場所。しかも足場に高低差があるので、正しいところ以外には進むことができない。下にあるマップの紫色になっている地点を進んでいけばワープポイントにたどり着くことができるぞ。

●落っこちるとまた最初からやり直しなのだ

黄色いシグナルがでている壁をすり抜けることができるのだ。

エアロゲイジ

- ●発売元：任天堂
- ●発売日：97年9月予定
- ●ジャンル：3D アクション
- ●価　格：未定
- ●プレイ人数：1～2人

空中をも舞台にした、近未来サーキットでの未体験レースゲーム。それが『エアロゲイジ』だ！ もはや路面を走行するだけがレースではない。自らが選んだ最高のマシンで空間をフルに利用しながら、勝つために走る!! すべてのレーススピリッツがここに集結した迫力あるゲーム展開に、キミは圧倒されるはずだ。

襲いかかる圧巻。

空間をも舞台にした大迫力のレース展開!!

300Km/hオーバーの超!! 超スピード感

勝利の秘訣は『空中』にあり

ライバルを追い越すポイントは左右の抜け道だけではない。空中を舞台にしたレース展開が『エアロゲイジ』の特色のひとつでもある。車は路面を走行するより、空中を飛行する選択が正しいようだ。空中飛行により、さらにスピードアップできる。上下の空間もうまく使ってライバルに差をつけろ!

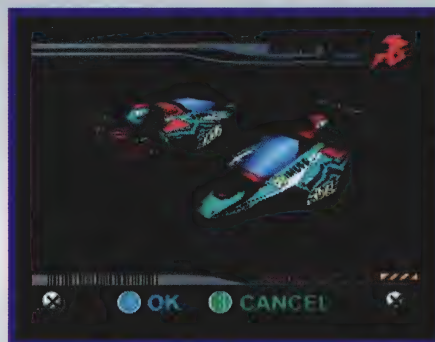
⬆ビルの谷間をくぐり抜けているのか？ 激突はさけたい

⬅大空に吸い込まれていくような開放感だ

5種のマシンが待機。好みのマシンでぶっちぎれ!!

執着のマシンセレクト

魅惑のフォルム、自分だけの走りを可能にする個性的な近未来型マシンは、5種類のなかからチョイスできる。それぞれのマシンの特長はまだ明らかではないが、感覚にあったマシンの選択によって、プレイヤーの潜在能力をも引き出すことが可能にちがいない。

◆ブルーのペイントが爽やかにドレスアップ。スピードは出そうだ

◆ロングノーズでスポーティ。小回りが効きそうなタイプだ

◆安定した走りが期待できそうな、重厚感あるタイプ

◆大きさやフォルムも一見平均的な感じに見える。レーシングライクであってほしい

◆一見、戦車を思わせないか。圧倒的な耐久力を期待したい

AERO GAUGE

明らかにされた3つのコース

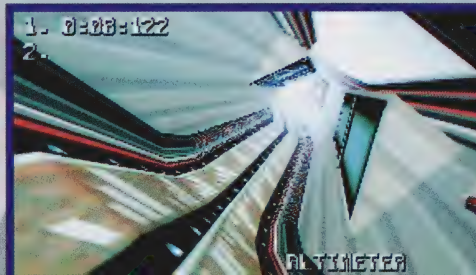
練習コース(仮称)

ドライバー練習用コースだ。バンクコーナー、上り坂、下り坂チューブ、トンネルなどがコースの各ポイントに設置されており、これより後のコースに対応した練習ができるようになっている。ここでマシンの特性と走りを研究し、レースに備えたい。

中華コースA,B(仮称)

香港を彷彿とさせる、鮮やかなネオンに飾られた夜の大都会を疾走するコースだ。コースの途中には分岐点が設けられており、プレイヤーの好みで選択しながら走行できるようになっているんだ。中華コースのみ、2バージョンあり、AよりBのほうが難易度が高いものとなっている。

サーキットコース

近未来的な都市のなかのコース。都市のなかというだけあって、アップダウンがかなり激しいようだ。コースも全体的に狭くなっており、一番難しいコースとされている。めまぐるしく変化してゆくこのコースでは、プレイヤーに素早い判断力と高度な操作テクニックが要求される。

◆視界の先はよく見えない。スピードがあるだけに、3Dスティックと気をひきしめて

◆ハデなネオンにレーススピリッツが燃え立つ。景観も楽しみたい

エアロゲイジ

まったく新しいレース伝説が今

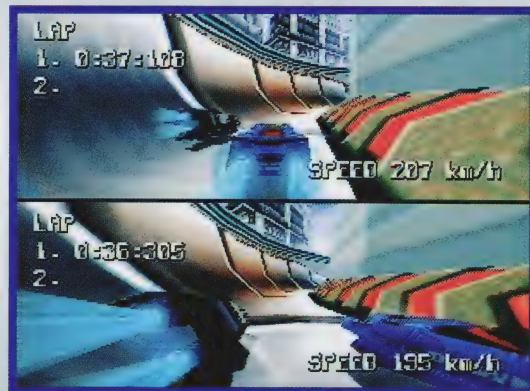
息をのむ！リアルなスピード体感の映像

N64の機能をフルに、緻密な3D映像でマシンの動きを映像化。マシンの上昇・下降時や左右の動きも細かにとらえているようだ。視点切り替えの際、スピード感に手元がミスらないよう、テクニックをきたえたいもの。景観の美しさなど、スピード上昇時にどのように変化、処理されてゆくのかが見ものだ。

➡ここはサーキット内のようだ。すでにメーターは224km出ている

⬅近未来の世界で、キミはレーサーになる

最速の2Pバトルが可能

2Pバトル時には、画面は上下2分割になる。1つのコースを選択し、2人で競い合うというもの。各モードとしては他に、1人で走行、タイムを計る『タイムアタックモード』や1つのコースでコンピュータと競う『ワンマッチモード』、5つのコースをコンピュータと競う『グランプリモード』がある。常に上位を目指さなければ、ゲームオーバーの危機が迫る。

⬆激しい接戦。一瞬の隙をつけ!!

BATTLE

ここに生まれようとしている

アナログジョイスティックを駆使する。ひたすら走れば何かが見える

↑夕暮れに包まれるレースロード。夜の先には勝利が見えるはず

通称3Dスティックでマシンを駆使しよう。軽妙なスティック使いで、ベストラップをたたきだすのだ。コースの道のりを体で覚えながら、ひたすら慣れる、ひたすら走ること。何かが見えてくるはずだ。N64ならではの走りとスタイルを楽しんでくれ。

CONTROL

ときにハードスポーツ。それがチューブコースだ

チューブのなかで展開されるレースは、今までにない新鮮さに満ちている。側面や天井もコースに変化し、思いのままに走ることが可能だという。視覚的にも新鮮な驚きが走るはず。マシンと一体となってのレース展開には大きな期待。こんなコースの存在もエアロゲイジの大きな魅力。

↑これぞ近未来型のレース展開といえよう

ベストランはコントローラパックが証明する

コントローラパックにプレイヤーの走行データが記録できる予定だ。友達の家や別の場所でもレースができる。テクニックを磨いたらデータ交換で、ライバルにキミの走りを見せつけてやれ!!

↑コントローラパックは手軽に持ち運びができる

AERO GAUGE

●発売元：	エニックス
●発売日：	97年6月27日
●価格：	8900円（税別）
●容量：	64M
●ジャンル：	アクション
●プレイ人数：	1人
●コントローラパック：	非対応

まもなく発売されるエニックスのN64ソフト第2弾『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』。今回は制作に携わったトレジャーさんにおじゃまして、スタッフ皆さんの言いたい放題開発終了記念座談会をお送りいたします。お楽しみに!!

TREASURE

無事開発終了。トレジャーさんおつかれさま座談会

◆やっぱり多関節ですよね。

——本当に開発おつかれさまでした。ところでいきなりの質問ですが、トレジャーさんてどんな会社なんですか？

前川　もともとは某大手メーカーで、アクションゲームを作っていたメンバーが中心になって作った会社なんです。一応私が社長なんですけど、それ以上の詳しいことはちょっと…。

——難易度の高いゲームを開発しているとか、多関節がぐりぐり動くキャラが登場するとかいうイメージが強いと思いますが？

NAMI　別に多関節自体をウリとしているわけではないんですけど。プログラマーの趣味みたいなものが大きいですね。あと実際の動きそのものの魅力ですね。要は特定のキャラクター要因にたよらない部分がかなり大きくなるんで、いろいろなパターンが自在に組めるということです。その点ではプログラムしやすいです。

——プログラムしやすいわけですか？

NAMI　ええそうですね。

前川　おいおい、本当か（笑い）。

菊地　ほかのプログラマーにもそうだと思われたら大変ですよ（笑い）。

前川　私は非常にプログラムしにくいとおもいますよ（笑い）。

NAMI　長いことず〜っと作ってきてるからですかね。だからなれてきちゃったんですよ。あと自由に動きをつくれるのが非常に楽しい仕事だと思うからかもしれない。

前川　ただ、容量をつかわずに大きいボスを動かすにはもってこいの方法だと思うんですよ。

——容量は少なくてすむんですか？

前川　つまり、ふつうはキャラクター動かすのにキャラパターンを全部もたなくちゃいけないですけど、それを1パターンしか持ってなくて動かしてるようなものです。

◆これがN64ならではの回転機能

——うまく使いこなせれば少ない容量で複雑な動きができるようになるわけですか？

NAMI　今回ねんどろで手だけかえたり、足だけ変形させたりとか、いろいろ組み替えなんかも簡単にできるんで、結構楽しかった。多分できたものも楽しいものができてるんじゃないかと思います。それと今回は回転が好きなだけ自由自在に使えるんですよ。ですから、よりなめらかな多関節が実現できたんじゃないかと思います。

——回転って他のゲーム機ではできなかったんですか？

NAMI　今までスーパーファミコンやメガドライブのゲームをおもに開発してましたから。N64はまわるまわる!!

前川さん
トレジャー代表

メインシステム関係を担当。あとはゲームの細かな部分のサポート。お気に入りのステージはねんたまんが登場するところ。

◆N64の能力はどうなんですか

――N64のハードとしての可能性はいかがですか？

前川　今回初めて開発に携わったということもあるんで、あまり偉そうなこといえないですけど、まあハード自体には本当になんにもないんですよ。CPUが1個とRCPが1個あるという感じで、あとは中身は空っぽという感じです。逆にいえばシステムプログラマーがどれだけ能力があるかによって、N64のハードとしての能力が発揮されてきます。何もない分なんでもできる可能性があるということですね。ですから絵を1枚画面に出すにしても、ほとんどゼロから全部作っていかないとダメなんです。ここにこうしましょうとか、ああしましょうとか、全部システムプログラマーのほうで組むことになるんです。自分でいろいろ作っていくんで、結構おもしろいですし、ハード的には本当にすごい可能性があると思いますね。

――N64は、3Dのゲーム機というイメージが強いですが、そこをあえて2Dのゲームを開発したのはどうしてですか？

NAMI　個人的にはいままでずっと2Dアクションばっかり作ってきたという経緯もありますし、2Dアクションが大好きだし、いつもその道の究極のかたちを目指してやっているんです。私が開発チームにいる限りはこれから先も一生作り続けていくんではないかと思います（笑い）。ポリゴンで描かれたカクカクしたキャラクターよりかは、手で描きこんだキャラクターの方が個人的には好きなんです。ほんとに捨て切れない部分がいっぱい2Dアクションにはあるし、まだまだ模索している状態です。

――今回のゲームでは自分の理想とするところの何％位がこのゲームで表現できたと思いますか？

NAMI　10％位ですかね（笑い）。

――ほんとに？

NAMI　というか、まだまだなんですよ。まだ自分でも2Dアクションて何だろう、みたいな部分がかなり多くて、これからも勉強だと思います。

前川　あとひとつ誤解があるんですが、N64イコール3Dゲームというのはまちがいかなと思います。先程お話したようにN64というのはマシン自体は何にもなく、全くの白紙の状態なんですよ。先ほども申し上げましたが、このマシンがどんなマシンになるかというのは、システムプログラマーが何をどう組んでいくかによって変わってくるんです。例えば、サターンは2Dに強くて、プレステは3D系が強いといわれてますけど、N64は何が強いというわけじゃない。N64は3Dに特化したマシンだとよくいわれてますけど、それはまったくないですね。なんにもない状態のハードなんで、料理のやり方しだいでどうにでも変化させられるマシンだと思ってます。

――マシンの可能性は2D、3Dにかかわらず非常に高いということですね。あとキャラのデザインのことについておうかがいしたいんですが。これは菊地さんに？

菊地　私と荻野さんの2人です

――主人公マリナをデザインするうえで発想の根底にあったものはなんですか？

菊地　なんでしょうね（笑い）。多分メイドさんだったと思うんですけど。特に何かに影響をうけてキャラクターデザインするのは結構少ないです。ただハチャメチャな雰囲気でいきたいなって思ってて、明るい女の子でやってみようと思っていたら、NAMIさんがのってくれたわけで、それならということですすめていきました。

――メイドさんというのは本当にメイドさんがほしかったとかいう事ですか？

菊地　そうですね。夢ですよねえ。男のロマンですよ。

NAMIさん

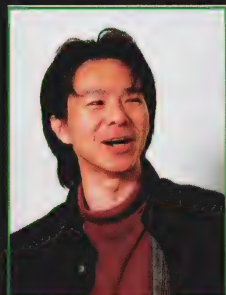
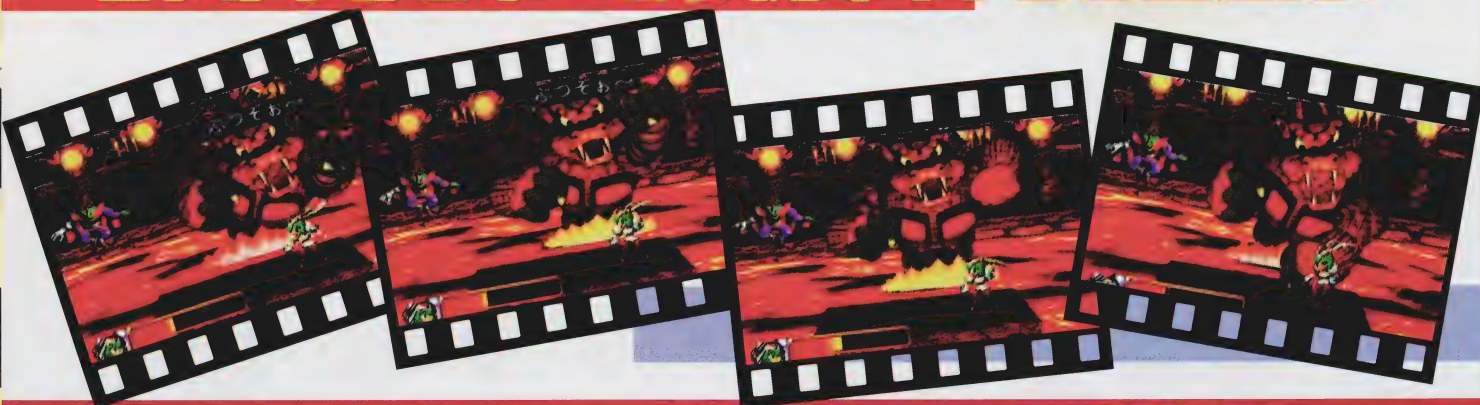
チームリーダー

主に敵キャラプログラムを担当。今回の企画のすべてを知る男。将来の夢は忍者。お気に入りは3人の子ねんどろのステージ。

菊地（はん）さん

キャラクターデザイン

マリナのデザインからCGまで担当。他にガンベルや三幹部のデザインなど。ねんねこが特に好きお気に入り。

TREASURE INTERVIEW

これがトレジャーの多関節キャラの動きだ！

荻野さん

キャラクターデザイン

CGでキャラクターのベースグラフィックを制作。ねんどろを作った人でもある。フィギュアも大好きで、合体ボスのデザインも担当。

◆小道具に三輪車を使うあたりに、このゲームの世界観を見ることができる

◆ねんどろ達とゲームのなかで、いっしょに遊んでほしいという思いで作りあげたステージだ

◆ねんどろが可愛いですね

――ねんどろっていうキャラクターも菊地さんのデザインですか？

荻野　これは私の方なんですよ、最初に考えたのは、なんにもしないで、笑っている顔と、泣いている顔と、怒っている顔が混在したキャラクターを作ろうと思ったんですよ。容量がないと表情つけていくとキビシクなるんで。そこで考えたのは、能面なんですよ。能面って見る向きによって表情が変わったりするんですけど、そのあたりでなんかうまい表現できないかなと考えてました。まあ今回うまくいったとは到底いえないですけど（笑い）。あともうひとつN64の機能で、モーフィングができるんじゃないかという話が最初ありまして、それで、元のキャラクターが「ねんど」だったら面白くモーフィングできそうだと思ってました。そしてきっとできるんだろうという夢を思い描きながらねんどろというキャラクターを作ったんですけど（笑い）。結局やっぱり機能的にどうやってもできずじまいで名前だけそのねんどろというのが残っているわけです。（編集部注：もしモーフィング機能が使えれば、例えば丸いねんどろが四角のねんどろに徐々に変化していくような画面が可能になる）

――子供のころからねんど細工が好きだったとか？

荻野　ああそりゃ好きでしたね。いまでも好きですよ。机の上を見せてあげたいですよ。ほんと子供のころはブロック遊びとねんど遊びが大好きでしたよ。

――このゲームの世界観をもう少し詳しく教えてもらえますか？

NAMI　まずねんどろっていうキャラクターが最初にあったんですよ。だからそこから出てきた世界観というのが正直な感想だと思うんです。これは開発中にずーっと思ってたことなんですけど、どうしてもこのねんどろとかが動いている世界でプレイヤーがねんどろとじゃれあうような部分がほしかったんです。例えばゲームとは関係ないんですけど、3人の子ねんどろみたいなステージがそうですね。

――おまたせしました。サウンドのお話をそろそろ（笑い）。N64はCDと同じクオリティということですけど、音質的にはどうですか？

NON　正直にいうと、やはりそのあたりはロムカセットということもありますので、CDとくらべると容量的にかなり制限があります。ですから、曲数を少なくするとか、音色を減らすだとかいったこともやりました。技術的にはサンプリングとかのレートを落とすとか工夫をしてます。ただ音質の面では聞いた感じではそんなにCDと変わらないと思いますよ。

――今回セリフは何パターンくらい用意したのですか？

NON　結構、とりましたね。ただ最終的に容量の部分で、入れられなかったセリフもありますし、ハッキリとは数えていないです。

――鈴木真仁さんはどなたが？

NON　それはもうNAMIさんが。

NAMI　はい、もう私が決めました（笑い）。私も結構まんがとかアニメとか好きなんで、あのキャラの声はとかいろいろ浮かんだ時に、鈴木真仁だ、樋浦勉だと、神の啓示をうけたわけです。本当にマリナの声にぴったりです。

――鈴木さんの主題歌をそのままカセットに入れるの今から無理ですか？ この曲大好きなんですけど。

NON　初めてのハードということで、最終的に容量がどのようになるのかわからなかったんです。ゲームの容量とのからみとかもあったんで、残念ながら入らなかったですね。それと、N64はサウンドの処理も同じCPUでやってるんですよ。だから音声を増やした場合処理速度にすごく影響が大きいんです。それで動きが重くなったりということもありましたし。

前川　かなり半沢さんに苦労かけたこともありましたね。

NON　よりよいクオリティーの音質にしようとすると、その分処理にも影響しますから、そのへんのバランス加減がなかなか最初ということでどうなるかわからなかったんで大変でしたね。

前川　でも容量的にもかなりサウンドに力は入れてもらったつもりです。せっかく鈴木真仁さんにお願いしたのに、誰がしゃべってるかわからなくなったちゃったら、それはないだろうとNAMIさんに怒られて、それで直したりしました。

◆東京ゲームショウのエニックスブースでの真仁ちゃん。楽しいおしゃべりでした

NONさん

BGM制作

ゲーム内のBGMはもちろん、主題曲の作曲も担当。21日発売のサウンドトラックCDとシングルCDの売れ行きが気になる。

◆コントローラの使い方がユニーク

──ぜひ聞きたかったのがコントローラの使い方なんですが十字キーで操作するのもこのゲームのポイントかと思うのですが？

前川　ポイントですよ。

NAMI　十字キーですよね。安心して遊べるというのがまずあったのと、はじめて3Dスティックをさわった時にこの感覚がゲームにあわなかったんです。3Dスティックを使ってゲームを作るという前提ではなくって、このゲームがあって十字キーが決まったというのが素直なところです。

前川　そのあたりはエニックスさんからもよくいわれてたんですが、要するに2Dゲームで3Dスティック使ってというのは、よっぽど企画の段階で最初からアナログで行くぞというのが決まってないと難しいと思うんです。というのも2Dのゲームでアナログなんてあまり意味ないんじゃないでしょうか？　逆に操作性が悪くなるだけじゃないのかって。だからケースバイケースじゃないでしょうか。

──あとこれは私が操作しててなんですがダッシュの時の十字キー連打は使いにくいのですが。

NAMI　十字キー連打というのはなんかプレイヤーが操作感としてキャラクターと一体化するのに一番適した操作性かと思っています。とくに運動会でかけっこするときに連射装置つきのボタンをバカバカと押してるよりかは、左指をパシパシってやってるほうが走ってる感覚がでるじゃないですか。本当に感覚的なもので、疲れはしますけど、これは走って疲れるのといっしょだよと感じていただければどうかなと思ってます。

──このタイトル名はどういういきさつで決まったのですか？

NAMI　あのタイトル自体私自身がすごくおしてたタイトルで、この世界ってキャラクター達がわさわさいていろんなトラブルおこしてる。それがゆけゆけみたいな感じで、これってそのままですよね（笑い）。

前川　あとすごくおぼえやすいかなというのもありました。

──他にはどんなアイデアがあったんですか？

前川　スーパーマリナシスターズとか無敵鉄鋼マリナとか。

菊地　101匹のネンチャンだっけ？

前川　101匹ネンチャン大行進とか、まあ後は言えないようなタイトルが山ほどありましたよ。

NAMI　全部で150くらいアイデアがありまして、そこから3つ選んで、それでまた1カ月位ミーティングしたんですが、ミーティングしてもわがまま放題みんなでいい合って、最終的にこれじゃ決まらんって私が『ゆけゆけ！！トラブルメーカーズ』にしたわけです。いいかどうかはわかりませんけどね。

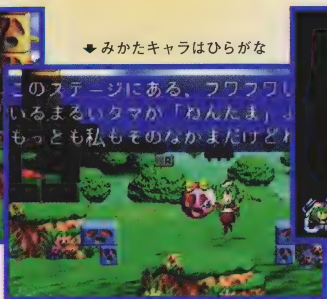
──キャラクターの名前はみたままなんで決めやすいですよね。カタカナとひらがなのねんどろがいるのはどうちがうんですか？

NAMI　基本的に、ひらがなは仲間というかおともだちのねんどろ。カタカナは、より兵器にちかいとか、より敵にちかいものです。名前ではねんねこが一番好きですね。あとマリナとかガンベルとかスティンガー、ゴリアテはなんとなくこのキャラクターにマッチした響きみたいなものをズッと考えてて、出てきたものです。まあマリナだけは特別ですけど。

──この『ふりふり』っていう発想はどこから出てきたんですか？

NAMI　もともと「なげるゲーム」が前提にあって、そのアクションのワンクッションとしてまず「つかむ」。そのつかんだ状態から色々できたらおもしろいんじゃないかと思って、『ふりふり』やってみたんです。アクションゲームなので振ることで何か楽しいことが起こりそうなことって結構あるんです。まだ想像力が生かせるアクションとして手垢がついてないのかなってことです。あと『こちょこちょ』とかもやりたかったんですよ。ボスの足の裏なんか『こちょこちょ』とするとボスがムフフって笑うとどおかなって。

◆十字キー連打でダッシュができる。慣れればプレイしやすいかも

◆ふりふりのアクションはこのゲームのうりのひとつ

◆みかたキャラはひらがな

◆敵キャラはカタカナなのだ

菊本さん

プロデューサー

今回のゲーム全体の進行を取り仕切るエニックスのプロデューサー。個性あふれるメンバーとの作業の思い出を語ってくれた。

◆遊び心満点の運動会。アクションゲームで計算ってどうすんの？

◆皆さんのお気に入りのステージは

――みなさんお気に入りのステージはどこですか？

前川　わたしは3人の子ねんどろですね。あとねんねこですかね。

菊地　ねんねこですよ。これにかぎりますよ。

NAMI　3人の子ねんどろステージは一番ねんどろとじゃれあっている感じがするんです。戦いのイメージを払拭したかったんですよ。本当にいろんなところで帝国は悪いことしてるのに、ガンベル助けずにあんなことやってるマリナの感じがいいなと思ってます。ねんねこはどうしても入れたくって個人的に荻野さんに無理いって入れてもらったキャラなんです。

――それぞれのステージみんなおもしろいですよね。遊ぶっていうことでいえば、いままでなかった感じがする運動会のステージがこのアクションの中に入ってるのがユニークですね。特に連打で走るだけじゃなくて、計算が入っているというのがいきなり意表をつかれったていう感じで、本当に簡単な問題ができなくなってしまいますね。

前川　あのへんがNAMIさん独特のテイストなんですよ。

NAMI　そういう遊びがゆるされる世界観というか、それを抱擁しちゃうような懐の深いゲームと思っていただければうれしいです。

前川　私はやっぱり変身シーンがすごいと思いますね。意表をつかれるというか、初めて見たときはびっくりしました。なんだこれはっていう感じで。

NAMI　あれはどうしてもやりたくて。あと、にせマリナに変身するとことか、美少女戦士ねん子とか、ニセマリナだけになってしまいましたけど、プログラムは残ってますよ。セクシー、パンチラナースエンジェルとかね。

前川　あとねんたまん。これは一番ゲームになってないような気がするんですけど（笑い）。あのステージが異様に好きで、最後までNAMIさんがボツにしようって話してて、これだけはやってくれってお願いしました。なんか大きいものをガーッと動かしてみたくて。

NAMI　あれは本当に単純だったんですよ。でかいのガバガバ動くだけで1個ステージ作っちゃえっていうんでやってたんですけど、あのねんたまんが動くプログラムを作った時点でどうしようかと思いましたよ。

前川　あそこはゲームになってるとかなってないとかじゃなくて、単純に動くのが気持ちよかったりします。そういう部分ってこのゲームのいいところかなって思います。

菊地　私はもうねんねこにつきますね。あと最終面の三体合体、あれは見せ場という感じですかね。あの合体シーンにはどぎもぬかれましたよ。みんな叫び声がおーって出ました。

NAMI　あれは3つのボスが合体して大きなボスになるわけなんですけど、全然時間がなくて、もうプログラムできないよという中で無理矢理入れたやつなんですよ。デザインしたのは荻野さんなんですけど、合体変形の手順がものすごくこまかいんですよ、これをやらずにどうするんだっていうもうそれだけでしたね。あれ見て子供達もよろこんでくれるかなって考えがありましたんで、あそこはかなり気合入れました。

荻野　確かにあのロボットが動いたときにはすごい感動しましたね。最初あのロボットを画面においただけで容量がパンパンで、これは動かないよって言ってたんです。あれはどうやって動かしてるのでしょうね（笑い）。

NAMI　画面において動かない状態が3カ月続いたんですよ。あるとき突然心の中に神の声が聞こえてきまして、これならいけるっていうことでひらめいて、作り直したんです。少し時間かかりましたけど、まあなんとかなりました。やっぱりあのロボットならお約束の攻撃は必要でしょう。荻野さんのデザインが訴えてましたよ。もうあのキャラでやらずにどうするという感じです。

おすすめ 1

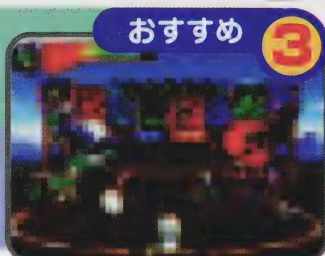
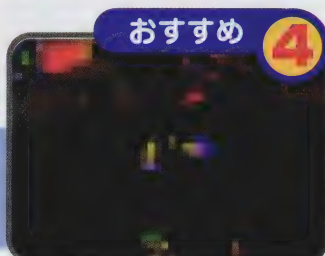
◆戦いを忘れて遊べるほのぼのステージ

おすすめ 2

◆とにかくでかいキャラがガンガン動く。ただそれだけ

おすすめ 3

◆ファンの多いねんねこ。でも来月まで待ってね

おすすめ 4

◆迫力満点の合体シーン。これも来月まで待ってね

TDK レコードよりCD発売！

『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』オリジナルサウンドトラック。全38曲入で、鈴木真仁さんの歌うオープニングとエンディングテーマも収録。定価2500円（税込）

鈴木真仁さんの歌うテーマ曲のシングルカット版。それぞれのカラオケバージョンもあり全4曲収録。定価1000円（税込）

NON　もう話すこと何も残ってないですよね（笑い）。いままでの補足でいうと、サウンドもかなりこった仕上げになっています。最初はいろんな音声をとりあえずという感じで入れてるのかと思っていたんですが、でもだんだんなれてきまして、これは味があるからこのままで行きましょうということにしたんです。N64はヘッドホン端子がついてないのが残念ですけど、ぜひともステレオでプレイして下さい。あと5月21日に『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』のサウンドトラックCDと鈴木真仁さんが歌う主題曲のシングルCDも発売されますので、皆さん買って下さい。

――このゲーム難易度的にはかなり優しくしてるんですか？

前川　もうメチャメチャやさしいと思いますけど。

NAMI　少し操作性にくせがあるとか、ボスの倒し方にくせがあるとか、そのあたりがわかってくれば、すごくやさしいゲームになると思います。

――じつはこのゲームで一番時間かかったのが、戦艦の中のなぞ解き。

前川　やっぱり。それいわれると私がごめんなさいっていうしかないんですけど、マスターアップの日に徹夜で作ってて、ちょっと難しかったかなって。

――でもあそこのステージすごく面白かったですよ。なぞ解きできたときは本当にうれしかったし。

前川　あそこは本当のパズルにしたくて、もっとちがうことになる予定だったんです。3人の子ねんどろのステージもそうですけど、敵と戦うだけのゲームじゃないってところを見せたくてパズルっぽい部分を結構いれたりしたわけです。

――このゲームの企画を最初にたてたのはいつ頃なんですか？

前川　2年前ぐらいですかね

NAMI　ただ、二転三転しまして、最初こんな投げゲーじゃなかったんです。

前川　この企画にまとまったのは、去年に入ってからですね。

NAMI　今とは本当に全然ちがうゲームです。実はねんどろだけがはじめの企画の頃からずっと生き残ってるキャラなんです。でネンドロだけでどうやってゲーム作ろうかって考えてるときに、菊地さんが作ったマリナとかガンベルがからんできて、こりゃいけるぞってその時に思ったわけです。

菊地　私がこのチームに入ったのも三転目あたりで、そのころからやっと主人公が決まって、企画が動き出したんです。

NAMI　あの時には投げるとか、『ふりふり』とかの影も形もありませんでした。

前川　格闘コマンドが入るっていう話もあったくらいで。

NAMI　マリナがでてきてそれに見合うアクションみたいな感じで『ふりふり』とかができたんです。

――じゃあ最初は違うキャラクターで、全くちがうゲームだったんですか？

前川　もう全然違うキャラクター。プレイヤーも4人いました。

――結構皆さんやり残したことたくさんありそうですね？

NAMI　むちゃくちゃありますよ。ネタはもう死ぬほどあるんです。

◆もう続編の構想があるんですか

――トラブルメーカーズ2はどうですか？

NAMI　わたしはそのつもりなんですよ。実は取り扱い説明書にしか出てこない、キャラクターもいるんですよ。続編では地球にのこしたマリナの姉妹達との新たなる冒険みたいな（笑い）。本当はタイトルももう決まってるんです。『またまたトラブルメーカーズ』（笑い）。主役争奪戦っていう感じで、ねんどろもマリナもみんなが主役の争奪戦をくりひろげるアクションゲーム。企画が静かに1人でかってに進行してるんです（ここでNAMI氏そっと目頭をおさえる）。

前川　本当に進行してそうだな。

NAMI　最後に、今回のゲームを作っててよく「お前らしくない」みたいなこと言われるんです。おそらく演出とか難易度とか女の子が主人公みたいな部分が今まで担当してきたゲームとはかなりちがうということなんでしょうけど。でもこの世界というかゲームはまずねんどろ達のキャラクターが先にあったわけです。彼らの話す言葉や生活などを考えていくうちに、わたし自身も「こいつらいいな」と思いはじめました。「キャラクター達と遊ぶ」ということをキャラクターから学びました。

菊本　ねんどろというキャラクターがとにかくおもしろいんです。だからゲームシステムうんぬんかんぬんじゃなくて、楽しい世界観でゲームができるっていうのはすごくいい事なんじゃないかなっていう気がします。硬派なゲームをたくさん作られてきた、トレジャーさんがおもいっきり180度方向を変えて、作ったわけです。

NAMI　一度はやってはみたい世界観だったんです。伝わるかどうかわかりませんけど、でも本当にこのゲーム作ってよかったと思いますよ。あとは発売後にプレイヤーが審判くだしてくれると思います。

――本日は本当にどうもありがとうございました。

来月号は

『ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ』の大特集！

攻略情報はもちろん今回紹介できなかった秘密の画面もタップリ!! さらに鈴木真仁さんのサイン入りCDプレゼントのお知らせも来月号でドドンとおこなうので、ぜひ楽しみに!!

がんばれゴエモン
ネオ桃山幕府のおどり

- 発売元：コナミ
- 発売日：8月7日
- 価　格：8900円（予価）
- 容　量：128M
- ジャンル：アクション
- プレイ人数：1人
- コントローラパック：対応

サンプルロム第2弾入手!!

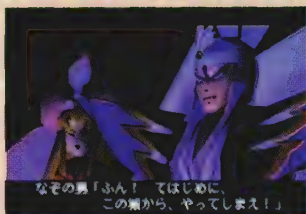
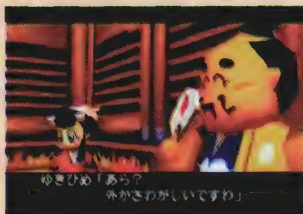
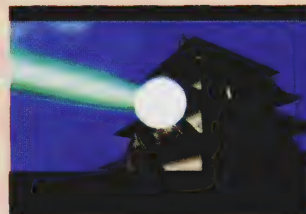
◆今度のロムはほとんどのステージが遊べるナイスなバージョン。メチャ楽しくて編集部でも大人気

128M大容量！しかも主題歌が!!

そうなのです。第2弾ロムは、なんと、タイトル画面で歌が流れだしたのだ、それも明るく陽気でポップなメロディー、♪がんばれ〜……と始まるメロディーは耳に残ってしまうくらいだ。それもN64初の128Mという大容量ロムのせいなのか?! しかもお値段￥8900ときた。8月7日が楽しみだぜ!!

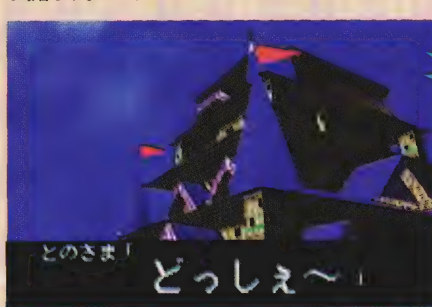
大江戸城大ピ〜ンチ!! 新たなる敵は誰だ!!

大江戸城が洋風に変わっちゃった?!

ずっこけエビス丸で始まる『ゴエモン』のオープニングは、巨大戦艦に乗った敵が大江戸城に怪光線を発射するという、とんでもない事態が巻き起こってしまう。この戦艦がなんか、巨大な桃に似ていて……もしかして、これがネオ桃山なのか？ それはさておき、この桃戦艦に乗ったやつらが、どうやら今回のゴエモンたちの敵になりそうだ。こいつらは何かの目的をもって、大江戸城をこんな風にしてしまったらしい。う〜む、理由はわからんが、大江戸城がピンチなら、助けにいくっきゃないよね。

◆こいつらが謎の連中。一体何が目的なんだろうか？

◆お殿さまとゆき姫、そんなのんきにしている場合じゃないって

◆でえい、いきなり撃ってきやがったぞ、こいつら！

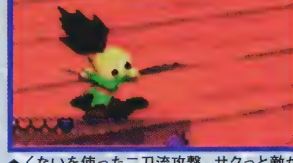
裸!!

◆エビス丸ったらこの非常時に何やってんだか！

洋風？

◆なんと大江戸城が、こんな姿になってしまった。これじゃ大江戸城じゃないよう

からくり忍者のサスケ。くないを使った攻撃ときびきびした動きが魅力だ

◆歩く姿も走る姿もちっこいけれど、頼りになるのだ

◆ジャンプはクルっと1回転。はいずりはほふく前進だぞ

◆くないを使った二刀流攻撃。サクっと敵がまっぷたつになるぞ

↑なんつーか、いろんな要素がギッシリ詰まっていて、ゲームの幕の内弁当っていった感じだ

すごいぞゴエモンチョベリグだ!!

かなりぶっとんだ内容になってます!!

とにかく、おもしろ要素満載の『ゴエモン』。発売日が待ち遠しいところだけれど、今回入手したサンプルロム第2弾で判明した、というか確認されたことを、改めて紹介していこう。ただし、これはあくまでもサンプル上でのことだから、発売までに変更になる場合があるぞ。そこらへんはわかってちょうだいね。

変わるかもしれないけど 今の所、わかっているゴエモン

あくまでも、サンプルロム上での確認です。完成までに内容が変更することがあるかもしれないので、カンベンしてね。

キャラチェンジ

●Cボタン下でキャラチェンジができる。場所によって使い分けていくみたいだね。

↑お笑い担当ならエビス丸だってそんなのないって!

1人プレイ専用に

●これは残念。当初予定されていた2人プレイから1人プレイ専用に仕様変更されたんだ。

↑一人だとちょっと寂しい。でもキャラチェンジできるし

視点

●今のところ確認できたのは、遠、中、近の3種類の視点があるということ。これもゲーム中はいつでも変更ができそうだぞ。

↑これだと周りの状況がよくわかっていいぞ

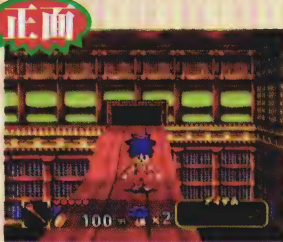
↑通常はこの画面。一番見やすいかもね

↑アップ画面です。表情は一番わかりやすいのだ

視点その2

●もうひとつ視点。これはカメラの位置が動かせる視点だ。キャラの周りをどこからでも見ることができたぞ。これだと見やすいよね。

↑横からなら障害物のあるアクションはやりやすいよね

正面

↑ま正面から見ることもできました。いい顔してるでしょ

3Dボス戦とボンバーステージ

●そして忘れちゃいけないゴエモンインパクト。3Dボス戦では、とんでもないボスと戦うことになりそうだぞ。インパクトが激走するボンバーステージも楽しみだ。

↑どとうのごとく疾走するボンバーステージ

↑これはボスとの一騎打ち! 白熱の3D対戦になるぞ

ちゃんのキュートでポップなアクション大公開!

歩く / 走る

↑歩く姿はくのいちそのもの。すり足もいい感じだ

はいずる / ジャンプ

↑はいずる姿もキュート。ジャンプも高くとべるぞ

攻撃

↑居合い抜きでバシバシ。3段攻撃の最後は突き攻撃になるぞ

ヤエちゃん

紅一点のヤエちゃんは、くのいちだ。居合い抜きのアクションもメチャかっこいいし、やられた時の悲鳴もいいよん

それでは冒険開始！れっつらGO!!

◆ここは富士山の頂上。一軒の家が建っているんだけど、誰が住んでいるのかな？

大江戸城の一大事！ ゴエモンファミリー出動でい

大江戸城が一大事なら、なんとかしなくっちゃいけないのがゴエモンファミリーだ。エビス丸、サスケ、ヤエちゃんの４人で、（サスケとヤエちゃんはゲーム途中で仲間になるぞ）大江戸城のピンチを救いにいくのだ。とはいっても、一体どうやって救助に向かうのかなぁ。とりあえず、街で情報を集めよう。

まずは「はぐれ町」で情報集め！！

『ゴエモン』はただのアクションではなくて、情報集めや謎を解くアドベンチャー要素や、成長要素のあるロープレ風味も満載している。だから、人の話をよ～く聞いて、謎を解くのを一生懸命考えることも必要なんだ。ささ、それでは、「はぐれ町」で情報集めだ。

こいつはスリだ!!

◆なんとこやつはスリ！ 近づくとお金をすられてしまった！

◆ここがニホンバシなのかー。すると、64編集部はあっちかな？

◆ゴエモン長屋で情報集め。ゴエモン見なかった？

◆家の中までずけずけと入ってみましょう。お話も聞いてね

おすし買いました

◆めし屋でおすし購入。腹が減ってはなんとやらだしね

◆ここは番屋の中。悪いコトしてないので、捕まえないでね

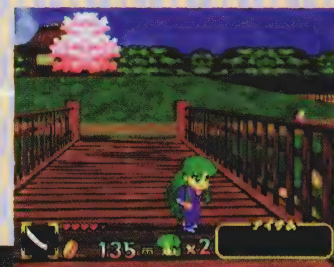
町はゴエモンたちの憩いのオアシス。宿屋に泊まれば体力回復にセーブもできるし、メシ屋は、おいしい食べ物もいっぱいあるしね。それに、町を歩くきれーなおねーさんにも会えるしで、いいことづくめだぞ。

町の外に出てみました！！

町を一歩出ると、そこは道中。最初の「はぐれ町」からは、ふじ山にいける道中に入れるぞ。道中では、ザコ敵のオンパレードなので、戦いながら進むしかなさそうだ。でも、この道中みたいに、茶店があるところもあるから、ひと休みもできそうだよ。

桜がキレイですよ

◆ここの名物はキレイな桜。お花見でもしましょうか

◆サスケがバババッと敵をなぎ倒していきます。その調子だ！

◆ヤエちゃんも負けじと爆走中。ヤエ桜の風景、なんちゃって

◆ふじ山の入り口に到着。はしごで登っていくみたいだ

ふじ山でっす!! で、なんで落石!!

◆げげ、上から巨大な岩石が？ 誰やこんなことするの！

◆で、ふじ山の中に入ってみると、真っ赤な溶岩がどーろどろ。こんなとこに落ちたらタダではすみそうもないよね

お城の中はトラップ天国!!

ところ変わってここは大江戸城の中。で、なんで、お城の中にこんなトラップがあんの？ やっぱり謎の光線をくらっちゃったからかなぁ。でも、これじゃ、お城の天守閣にいくまでがアスレチック並みの苦労になりそうだよ。

団子みっけ!!

←敵を倒したらお団子発見！ライフがちょっぴり回復するぞ

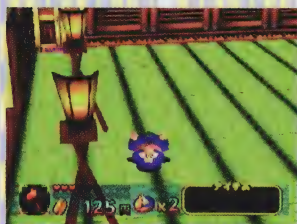
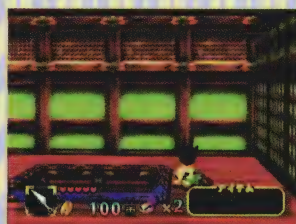
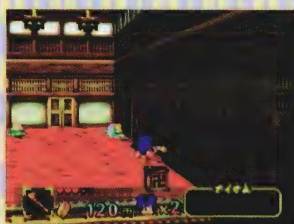
↑花束をくれるのかと思ったら、なんとこれでバシバシ叩くなんて

↑どわ、上からはこんなものも降ってきました。どうすればいいの

↑ガーン、カギがかかっていて進めません。どーする、どーする

カギめ〜っけ!!

←カギ発見。記念にカメラで撮影したりして

←なんか、いるんだよなー。ここに、で、動いているんだよね〜。どうも大仏の巨大なものらしいんだけど……

←あー、畳が気持ちいい！ ごろごろしてみました

←ムム、下には何があるのか？サスケが偵察しています

←おっとっと、あぶねぇあぶねぇ。この卍ブロックの秘密は？

←ヤエちゃんも必死に戦っているのです。応援してね

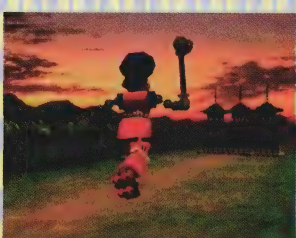
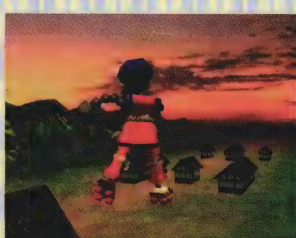
よっ!! 待ってましたゴエモンインパクト!!!!

忘れちゃいけない、巨大からくりメカ、ゴエモンインパクト！ 彼の活躍も、このゲームでは重要な役割を果たしそうだ。インパクトは激走する「ボンバーステージ」とボスとの一騎打ち、「3Dボス戦」の2つのモードが用意されている。

←俺のこの手が真っ赤に燃える！敵カシワギの必殺ワザだ

←インパクトのコンビ技。パンチ、パンチ、パンチの後のキーック。これが当たれば、カシワギだって怖くないぞ

初公開、ボンバーステージって?!

画面は初公開だけど、詳細は謎のボンバーステージ。インパクトを操作してステージを駆け抜けることは間違いなさそうなんだけど、果たして一体どうなることやら。

←ゴーゴーってな感じでインパクトを動かしていくんだ

←障害物はすべてぶっ壊すか、ジャンプでよけるのだ

ほんとはもっと、ズゴイこと教えたいのに〜！

残念ながら、ゲーム雑誌の紹介では規制事項ってのがあって、メーカーさんから、今月はここまでね！ っていわれているのでした。それでも、『ゴエモン』の楽しさは、まだほんの10分の1くらいしか紹介できていないんだ。この先にはあんなボスがそんなことをしてくれたり、腹を抱えて笑えるような何かが起こったり……。あー早く紹介したいよお。

●発売元：ハドソン
●発売日：97年夏予定
●価　格：未定
●容　量：未定
●ジャンル：アクション
●プレイ人数：1～4人　●コントローラパック：未定

爆BOMBERMAN

お楽しみの新画面続々到着！　新ステージと敵ボスも大公開!!

いつも愉快なアクションで僕たちを楽しませてくれるボンバーマン。N64版の新作は、ユニークで不思議な3Dのステージが舞台だ。今までの2Dステージが3Dステージになったことで全く違うゲームになりそうだぞ。今回は新ステージと新アクションからボスまで、期待の爆ボンバーマンを大公開だ!!

吹雪と氷のステージ大公開!!

すべって転んでさあ大変

本邦初公開のこのステージは、吹雪が吹き荒れる寒～い寒～い雪の世界。突然吹きすさぶ風でボンバーマンが谷の底深くに落とされたり、画面のようなすべる雪の細い道を通っていかなくちゃならないなど、3Dスティックを押さえる指の見せどころだ。氷の床の上では、ツルっとすべっちゃうこともあるし、雪や吹雪で動きづらいところで敵と戦うなんて、雪景色を楽しむ余裕はなさそうな寒すぎるステージみたいだ。

▲氷の足場は下から見るステージもある。なかなか操作が大変そうだよね

▲敵にやられて気絶。動けないところに敵が…。ボンちゃんピンチっ！

▲すべりやすい氷の床は3Dスティックに気を使うことになるはずだ

▲ぼーっとしてると吹雪で谷底に落とされることもあるぞ

▲どっちに行けばいいのかな。途中で吹雪にあうこともあるから、やめてほしいよね

爆ボンはアクションだけじゃないぞ

クリアには謎解きも必要だ

今度のボンバーマンは、爆弾を使って敵をやっつけるアクションだけでなく、ステージに仕掛けられた色々な謎を解くことも楽しみのひとつだ。ボンバーマンの進路に立ちふさがる障害物の数々を頭を使って、爆弾も使ってクリアしていくんだ。ここではゲームに先がけてちょっとだけその謎解きの一部を紹介しちゃうぞ。よ〜く読んで遊ぶ時の参考にしよう。まずは下の画面からスタートだ。

スイッチを押せ

◆ここ以外に道はないけど、行く手をさえぎる水。どうしたらいいのかな？

◆水の周りを歩いていくと何やら階段が…

◆怪しげな青いブロックの上に乗ってみるとやっぱり仕掛けがあった！

◆水をせき止めていた水門が下がって水がなくなっていくぞ

◆ご覧のとおり水がなくなって通れるようになりました

爆弾で道を作れ

次はちょっと簡単。ボンバーマンの行く手にある橋が上がっていて通れない。そんな時は、爆弾を使ってみよう。橋の手前で爆発させれば橋がおりて渡れるようになるぞ。

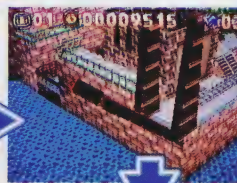
◆橋が上がっててとうせんぼだ。こんな時には、威力の大きいタメボムをつかって

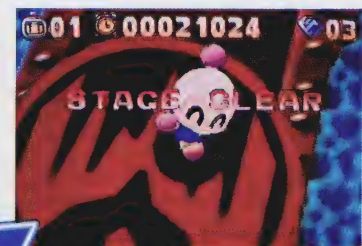
◆ドカーンと一発！

◆橋がおりて無事渡れるようになるぞ

ステージクリアの為には紋章を探す？

最後はちょっと難しい。建物の中にあるこの奇妙な紋章の横にあるスイッチをを踏むと、水面上に通路ができて、クリアポイントが現れる。その上にボンバーマンが来るとVサイン（してないけど）で、なんとかクリアのよう。どうやらステージクリアの為にはステージの中にあるこの紋章を探さないといけないみたいだ。きっと行くのにも、見つけるのにも難しいところにあるんだろうな。ステージを使った謎解きの要素もあるはずだ？

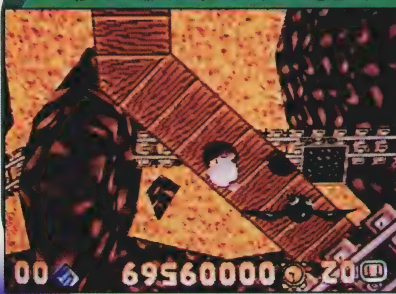
◆建物の中にある謎の紋章の横のスイッチを押すと

◆いままでぴくりともしなかった跳ね橋が

◆あら不思議！橋がおりて同じ紋章が現れた

◆ステージクリアだ。どうやら紋章の近くにステージクリアに必要なものがあるらしい？

アクションはさらに迫力満載!!

襲いかかる敵や火山もなんのその

ここは前号より紹介している火山のステージ。下は燃えさかる溶岩地帯、上からは火山から岩石がひっきりなしに落ちてくる超危険なステージだ。それなのにそれなのに、ボンバーマン1人分しか渡れないような線路の上を進まなければならないなんて…。しかもトロッコに乗った敵が猛スピードで襲いかかってくるなんて。危うしボンバーマン。意地悪！ ハドソンさん。でもこれくらいスリルがあったほうがやっぱり面白いんだよね。

↑ごろごろ岩石を避けながら進むんだ

↑狭い足場なのに上からコウモリが狙ってるぞ

↑あ、敵がトロッコに乗って襲ってくるぞ

↑線路づたいに逃げるしかないのか！ボンバーマン危機一髪

↑狭い線路をの上を…まく操作して、なんとか逃げ切った

爆ボンバーマンの新アクションも公開!!

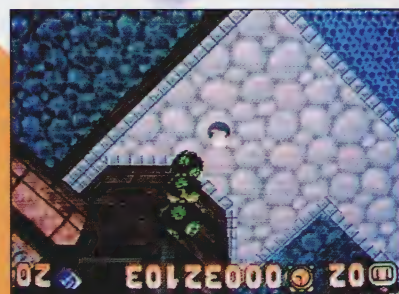
その名もボムタワー！

爆ボンバーマンは完全3Dのステージが特徴だ。完全3Dとは本当に高さがあるステージになったということ。このために高さを使ったいろいろな新アクションもできるようになった。紹介するのは今回始めて明らかになったボムタワーだ。投げても届かない高いところは、こんな風に爆弾をいくつか重ねると壊せるようになるぞ。さらに積み重ねた爆弾の上に乗ることもできるらしい。この技を使えば高いところも自由に行けるぞ。

↑高いところにあるので投げても爆弾がとどかない砲台には

↑リモコンボムをこんな風に積み上げれば壊せるぞ

↑積み重ねた爆弾の上に乗ることもできるらしい

↑ボムタワーをするならリモコンボムは絶対欲しいところだよね

宿敵ステージボス早くも登場!!

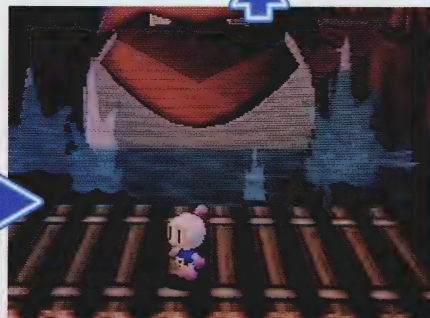
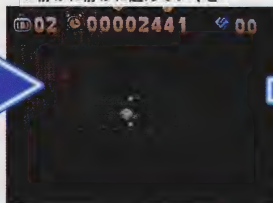
ボスも３Ｄで恐いけど楽しいぞ

各ステージごとにステージボスがいてボンバーマンをお出迎えするのはシリーズどおり。ただ各ステージのボスたちは今までにはなかったくらいのすごい迫力で登場してくるぞ。そのすごさは画面を見てもらえれば納得してくれるはず。しかもボスたちはそれぞれ特徴ある攻撃でボンバーマンを迎え討つようだ。どんな攻撃をしてくるのか、どんなふうにやっつけるのか、もうとっても楽しみだよね。

ステージボスその１ ナマズかアンコウ？魚のボス登場

このナマズかちょうちんアンコウのような魚のボスは、ボンバーマンをひと飲みできそうな大きな口が迫力満点。触手のようなものと水攻撃でボンバーマンに襲いかかるぞ。触手に当たれば一巻の終わり、水攻撃も爆弾を傘代わりにしてよけなければならないぞ。さらにしっぽに付いているカッターでボンバーマンが乗っているいかだまで破壊するんだ。危うし我らのボンバーマン。

↑いかだで用心深く進む我らのボンバーマン

↓静かに静かに進んでいくと・・・

↑でたー！ボスだー！でっかい口だー

↑触手を振りかざして攻撃してくる！危ない！ボンバーマン

↑当たれば死んじゃう！避けろっ

↑ボムバリアで水攻撃を避けながら反撃だ

ステージボスその２ 大空を舞い火をはく鳥ボス見参

次なるステージボスは、青空を自由に飛びまわる鳥ともドラゴンとも見えるボスだ。ご覧のとおりに火をはいてボンバーマンを迎え討つぞ。ボンバーマンのいるところは、上のボスと同じく限られた狭い足場しかない。そこでこんなボスと闘うなんてちょっと苦しいぞ。爆弾だって投げるだけで、はたして届くのか？もうステージボスを倒すのだけでも大変そうだ。君にはこのボスたちをやっつける自信はあるかな？

↑大空に翼を誇示する鳥？のステージボス

↑そんなのあり？火炎放射の攻撃だ

↑大きく息を吸い込んで肺活量の検査か？

↑火炎放射は一発死だ。逃げなきゃ危ない！ボンバーマン大ピーンチ！

SONICWINGS ASSAULT

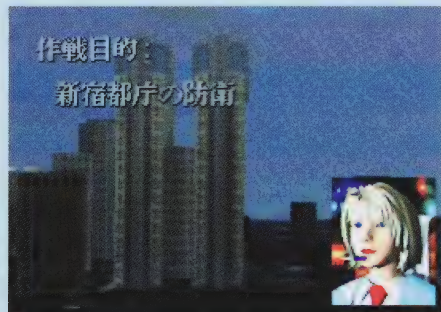
●発売元：ビデオシステム
●発売日：97年7月発売予定
●ジャンル：3Dシューティング（振動パック対応）
●価格：9800円（予）　●プレイ人数：1〜2人

ビデオシステム前田氏に直撃取材!!

ソニックウイングスアサルト

今月はビデオシステム（本社・京都）の広報の前田さんが、ソニックの貴重な情報を土産に編集部へ遊びに来てくれて、アメリカの開発陣と電子メールでやりとりしながらいろんな質問に答えてくれたぞ（便利な世の中になったもんだ）。

今月はステージごとの作戦内容を大公開!!

今回はついに『アサルト』のメインゲームの内容を紹介するぞ！　ことの発端は世界征服を企てる組織「ファタ・モルガナ」の手によって南極に一発の特殊爆弾が投下されたことによって始まる。爆弾のエネルギーによって大量の氷が溶けだしたため、地球の海水面が急上昇、世界の主要都市は水没の危機にさらされたのだ！　それと呼応するように「ファタ・モルガナ」の大兵力が世界各国に侵略を開始！　世界の危機が再び迫る！　悪の組織「ファタ・モルガナ」の脅威から世界を守るため、国連軍平和維持部隊「プロジェクトブルー」が出動！　今ここに、音速の騎士たちの戦いが始まろうとしているのだ…。

まずは、自機を選択しよう

F14B トムキャット

主人公ホークの搭乗する機体。アフターバーナー時の最高速は全機体中トップクラスを誇る。長射程のフェニックスミサイルを装備しているらしいぞ！　あらゆる面でバランスのとれた機体だが、攻撃力が平均的なのがつらいところか？

真・FS-X 緋炎専用機

緋炎の搭乗機は日本の航空自衛隊の次期主力戦闘機FSXをベースにして飛騨の名匠が鍛え上げた真・FSXだ。巴戦時の運動性能はあらゆる機体に勝っている。射程は短いが、接近戦での攻撃力は高いぞ！　装甲の薄さがいかにも忍者だ！なり！

Su-35 スーパーフランカー

ヴォルグが搭乗する機体はロシア空軍の誇るSu-35スーパーフランカーをベースに、何者かが謎の改造を施したものだ。クセの強い機体なのでパイロットを選ぶぞ！でも使いこなせた君はもう他の機体を選べないかもしれない？

A-10 サンダーボルト(仮)

とってもチャーミングな女性、グリンダが搭乗する頑丈な対地攻撃機。低速時における高い運動性と圧倒的な火力が魅力的なサンダーボルトなのだが、空中戦（ドッグファイト）がちょっと問題か……？。

※画面は開発中のものです。

水没した東京に出現した歩行要塞を撃破せよ!!

STAGE-1

作戦内容

新宿都庁の防衛。都庁が破壊されると作戦は失敗だ。

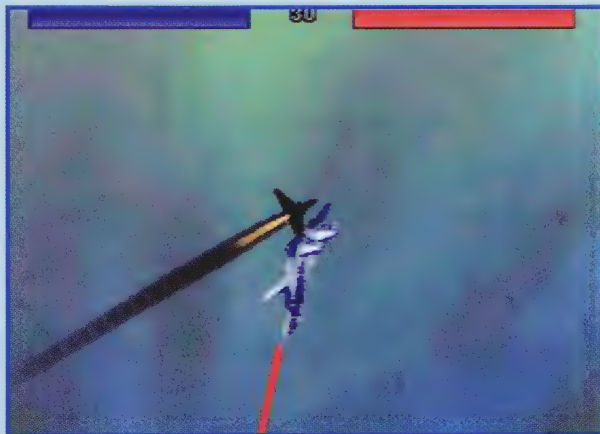
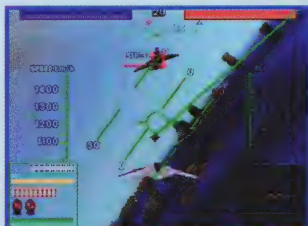
●敵戦力

戦闘機：Su-25×3　RAFALE×1
武装ヘリ：AH-1 多数
ボス：多脚歩行要塞スーパーXX

●情報

作戦時間は600秒。極秘情報によると敵の多脚歩行要塞スーパーXXは、正面低空の防御システムがまだ未完成らしい。都庁攻撃に来襲する敵の航空部隊をすみやかに排除し、スーパーXXを破壊せよ。また防衛隊による強力な支援が予定されている。いったい何が起こるのか？

敵の航空部隊を一掃しよう

東京の街は水没して高いビルだけがその姿を現している。街の人々の避難はすでに終了しているので安心して作戦を遂行しよう。都庁攻撃に来襲するSu-25×3機は対地攻撃装備のために空中戦は苦手だぞ！ 都庁を攻撃されないうちに僚機と協力して袋叩きにしてしまおう。4対3はズルイけれど、これも世界を守るためなのだ！

最初のステージでドッグファイトの基本をマスターしておかないと、この先のステージでとても苦労するぞ

BOSS 多脚歩行要塞スーパーXX

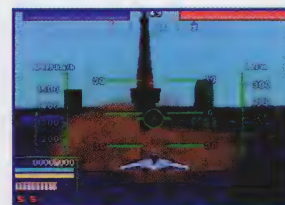
水没した東京を侵攻する多脚歩行要塞スーパーXX。うかつに接近するとまともに弾幕に飛び込むことになるぞ！ 弾を全て回避するのは至難の技だ。操縦が未熟なパイロットは情報通りに正面低空から接近しよう。比較的安全に攻撃することが可能だ。さすがに要塞というだけあってかなりの重装甲だが、チラリと見える装甲の隙間を撃ち抜ければ意外にもろいかも？

長射程の武器を装備している機体（F-14、Su-35）ならスーパーXXの射程外から安全に攻撃できる。重装甲のA-10なら強襲も可能で、多少の被弾じゃビクともしないぞ。FSXは…忍びよって忍者ビームだ。

そにっく質問箱

ビデオシステムの広報課の前田さん。今日はアメリカの開発スタッフとも連絡が取れるし、ゲームに関して気になる質問をたくさんするぞ。

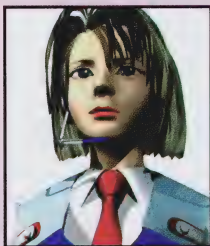
Q 水没した東京の街は、東京タワーやビルなどの建造物が破壊できますが問題はないのでしょうか？

A 都民の避難は終了しており、問題ないです。都庁以外の建物は汚染されており、破壊する必要があります。壊せばむしろ得点が上がります。このゲームでは破壊可能なものは全て敵なのです。

東京タワーもミサイル一発でコナゴナに破壊できるぞ

海上を航行する敵艦隊を破壊せよ!!

STAGE-2

作戦内容

敵軍海上勢力の撃破。艦隊の中央に位置するステルス戦艦リヴァイアサンの破壊が目的である。

●敵戦力

戦闘機：Mig-31×2、F-22×1、RAFAEL×1
艦船：フリゲート艦多数
ボス：ステルス戦艦リヴァイアサン

●情報

悪の手で復活した大艦巨砲主義の亡霊・リヴァイアサンはあの大和の倍以上もある巨大戦艦である。海中からの奇襲攻撃の恐ろしさは、その巨砲の威力を考えれば判るだろう。すでに国連軍太平洋艦隊を壊滅させており、太平洋の沿岸各都市は艦砲射撃の脅威にさらされている。

フリゲート艦隊を先に倒すのだ!!

●最新戦闘機登場

敵の航空機で要注意なのがF-22である。この機体は米軍の次期戦術戦闘機で、アフタバーナー未使用での超音速巡航やステルス性、F-15並みの高い機動性といった恐るべき能力を持っている。補足するのがやっかいな機体で、かなり接近しないとレーダーに反応しない上、パイロットがスゴ腕だと高速を利用した一撃離脱戦法をとってくることもある。むやみに追い回すよりも、僚機を餌にしたオトリ作戦が有効だ。

接近して撃ち込め!!

●フリゲート艦もたくさん

フリゲート艦隊は円陣を組みながら航行している。このフリゲート艦というのは対空ミサイル100mm以上の単装砲を装備しているので、戦闘機に対してかなりの脅威的存在だ。フリゲート艦は戦艦リヴァイアサンを中心に輪形陣で航行しているので、外側から順番に撃沈していこう。

そにっく質問箱

Q ステージ2では多数のフリゲート艦が出現しますが、それらを無視して、標的の戦艦リヴァイアサンだけを倒してミッションクリアすることは可能ですか？

A 腕が良ければ可能でしょう。しかし、リヴァイアサン攻撃中に周囲から集中攻撃されますから危険ですね。

Q ステージ2の最初に、標的の戦艦リヴァイアサンが度肝を抜くような現れ方をしますが、逆に戦艦が潜水するシーンもあるのですか？

A それは……。今のところ秘密です。製品版をプレイしてみて下さい。

BOSS ステルス戦艦リヴァイアサン

潜水能力があるためなのか、見た目は戦艦というよりは潜水艦のようなリヴァイアサン。だが、多数の対空銃塔、対空ミサイルランチャーによって針鼠のように武装しているぞ。おまけに主砲であるフレイムストライク連装砲塔が全部で3基、計6門の巨砲の一斉射撃はものすごい火力だ。プラズマ状の火球を発射する新兵器のため、直撃しなくてもダメージを受けるぞ。そのうえ重装甲という点ではステージ1のボスを遥かに上回る。制限時間のないステージなのでじっくり腰をすえて銃塔をひとつひとつ破壊していこう。

集中砲火をかいくぐれ!!

脅威の航空要塞を完全破壊せよ!!

STAGE-3

作戦内容

敵航空要塞の撃墜。敵の航空師団をすべて破壊することが目的だが、護衛機も多数存在する模様。

●敵戦力

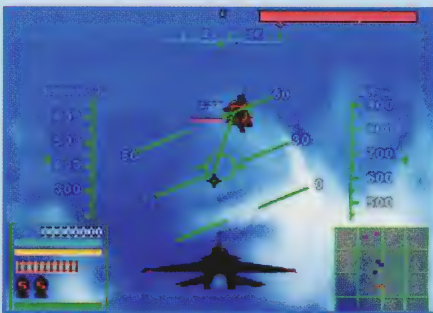
戦闘機：F-22×3　RAFAEL×1
爆撃機：B-2多数　ボス：航空要塞スプリガン

●情報

作戦時間は600秒。敵軍の航空兵器は最新鋭のものばかりなうえに、スプリガンには新兵器が搭載されているとの極秘情報がある。

空中戦オンリーの破壊作戦

●護衛戦闘機を倒せ

敵航空師団を護衛するのはRAFAELとF-22。ステージの最初に敵戦闘機と接触するが、仲間たちがすぐに迎撃に向かってくれる。ここは協力して邪魔な戦闘機を撃墜したいところ。戦闘機を無視してボスを攻撃に向かうと、挟み撃ちの形になり、撃墜されやすいので注意しよう。

●未確認機の正体

航空要塞の周りに編隊を組んで飛行している未確認機の正体はB-2爆撃機。この機体は本来、レーダー反射を極力少なくするため電波透過材で全体を覆ったステルス爆撃機であるが、爆装はしておらず、スプリガン護衛のためにパルスレーザー発振装置を搭載しているぞ。F-22同様にステルス性が高いため接近しないとレーダーに映らない。肉眼で発見するのが確実だが雲海の中はかなり視界が悪いぞ。

BOSS 航空要塞スプリガン

B-2爆撃機の編隊の中央に航空要塞スプリガンの姿が見える。B-2でさえ全幅が50メートル以上あるのだが、スプリガンの前ではすごく小さく見えてしまう。まるで、戦艦が空を飛んでいるようだ。スプリガンの飛行速度は戦闘機に比べて若干遅いものの、高速移動する巨人機の攻撃にはそれなりの戦法を考える必要があるぞ。

巨大空中要塞出現!!

そにっく質問箱

Q ステージ3で、雲の中にどんどん下降し続けるとどうなりますか？

A 下は海ですが、海面まで濃い霧に覆われているため、あまり下降すると危険です。

Q 敵機とのドッグファイトで感じたのですが、ザコなのに強すぎやしませんか？

A 敵戦闘機はザコではありません。AIで組織的に行動する強敵です。能力も味方の機体と互角であり、むしろ『スターフォックス64』の「スターウルフ」ような存在だと思っていただければいいでしょう。

コンバットビューシステムの秘密にせまる

コンバットビューとは？

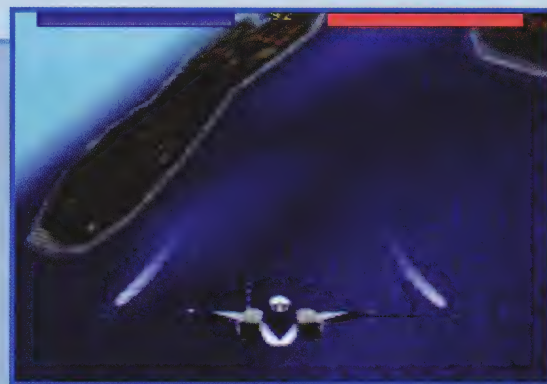
戦闘中に十字キーでコンバットビューに切り替えると、指定した敵機と自機が常に両方同時に画面に収まるので位置関係がしっかり把握できる。実際の空中戦では、パイロットの視界は前方に固定されているわけではなくて、首を動かして肉眼で敵機の動きを見極めるのだが、これと同じことが『アサルト』でも可能になったわけだ。ドッグファイトで互いの腕が互角の場合、敵と背中合わせの巴戦になるが、コンバットビューを使えばこのような複雑な空中戦の駆け引きを、手に取るように理解することができるのだ。

★左右アングル

通常視点から十字キーの左右を押すことで、自機の左右を確認することができる。敵機を後方から追いかけている時に、敵機が急に旋回して横に逃げられた場合に使うと状況の確認が容易になるのだ。キーの操作は右手親指を使ってすばやく押すのがポイント。

←このシステムの導入により、機体の性能を生かした奥の深い駆け引きが楽しめるようになる

★後方アングル

いわゆる後方カメラのような視点。おもに後方の敵機から攻撃を受けた時に使うのが、この後方アングルのカメラ視点だ。ミサイルを避けたり、敵機とすれ違うときに追う方向を、このカメラで確認できる。後方アングルだと前方が見えないので衝突に注意しよう。

パイロット別ストーリーをまとめて

お前を援護してやるぜ!!

ホーク

国籍：アメリカ	身長：165cm
年齢：17歳	
性格：陽気な熱血漢、負けず嫌い	
職業：学生（プロジェクトブルー戦闘隊見習）	
参加動機：自分が一人前であることを証明するため	
備考：新キャラクターにして主人公の銀髪の少年。猫のような瞳と八重歯がチャームポイントだ	

ホークは、プロジェクトブルー航空機部隊の練習生として訓練に励んでいた。
負けず嫌いの彼は、同期の誰よりも腕を上げるために努力した。その甲斐あって、
彼は常にトップクラスの成績をおさめていたのだが…。
「お前らはまだまだヒヨッ子だ！」
教官の口癖。これがホークは嫌いだった。
いつか機会があったら俺が世界を救い、
教官に俺の実力を認めさせてやる！　それがホークの夢となっていた。
そんな折の世界の危機。
「俺は無敵だ！」と周囲の反対を押し切ってホークは
飛び立った…。

助太刀いたす！

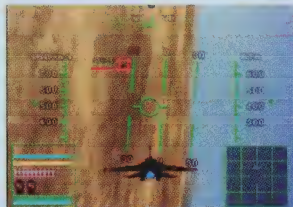
緋炎

国籍：不明（おそらく日本人）	身長：175cm
年齢：不明（25歳くらい？）	
性格：寡黙、いつも頼りになる男	
職業：忍者	
参加動機：プロジェクトブルー日本支部長の命による	
備考：シリーズ全てに登場している航空忍者。ずっと登場している割には謎が多い。さすが忍者	

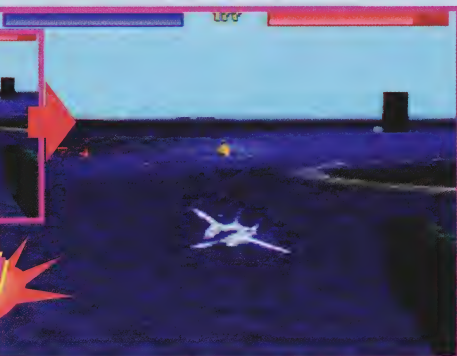
富士の裾野のプロジェクトブルー日本支部。そこでは「御前」と呼ばれる男が
指揮をとっていた。日本各地に次々上陸する敵、しかし、これらは全て陽動だと
御前は判断し、主力を温存していた。そして…
「緋炎はおるか！ 東京に敵が現れた。これを成敗せよ！」
「御意！」漆黒の翼をひるがえし、次々に飛び立つ忍者部隊。緋炎とその部下達。
緋炎は、部下に敵の後続部隊の排除を命令すると、単身敵本隊へ向かう。やがて
眼下に、水没した東京が見えてきた。そしてそれを引き起こした一味も…。
「何と酷いことを！　容赦せぬぞ！」
今度の戦いは、今までになくつらい戦いになるだろう。しかし、心配は無用。
どんな過酷な任務も確実に遂行する男。それが緋炎なのだ。

コンバットビューを活用した戦術とは？

攻撃の場合

まずは、レーダーで敵機のおおよその位置を確認する。肉眼での補足も超重要だ！ ロックオン可能な距離まで近づいたら、すぐにミサイルを発射。このとき敵機が横へ旋回して回避運動を行った場合は要注意！ 油断してると背後に回りこまれるぞ！カメラアングルを左右視点やコンバットビューへ切り換えて、相手の背後に回りこもう！

⬆➡敵機の背後に回り込んだらすかさず攻撃！有効射程圏内ならバルカン砲がその真価を発揮するぞ！ ロックオン可能圏内の中距離ならミサイルをお見舞いしてあげよう

防衛の場合

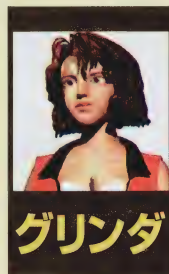
敵に後ろを取られた場合は、地形にぶつかる心配がないならすぐにコンバットビューか後方視点へ切り替えたほうが得策だ。そして、回避運動を行いつつ相手の背後に回り込むチャンスを狙おう。アフターバーナーによる急加速やエアブレーキによる急減速を駆使して相手が追い越してしまったりするのを狙ったり、旋回を逆方向に切り返してみたりするのもひとつの戦法だ。いろいろ工夫して自分のオリジナル技を編み出そう。

⬆左右への旋回だけではまったく逃げきれない場合は、アフターバーナー全開の宙返りもいい方法だ

大紹介!! なりきってプレイするべし!!

ヴォルク

邪魔するな！皆殺しにしてやる！

国籍：不明（おそらくロシア）　身長：179cm
年齢：不明（30歳台後半？）
性格：殺伐としている
職業：傭兵
参加動機：組織への復讐および、戦いが生きがいだから
備考：常にロングコートを身にまとう。コートから腕を出したのを見た者はいない。何か秘密があるらしい

かつて、「ファタ・モルナガ」に所属していたと噂される傭兵ヴォルク。彼が現「プロジェクトブルー」に身を置いている理由は、その多額の報酬よりも、自分を裏切った「ファタ・モルナガ」に対する私怨だと周囲は見ていた。
今回の動乱で真っ先に戦いに参加したのはヴォルクだった。彼は、出動依頼がくる前に出撃し、シベリアに進出した敵上陸部隊をあっさりと血祭りにあげた。燃えさかる敵艦を満足げに眺める彼のもとに通信が入る。「敵を排除し、世界の人々を救ってほしい。他のメンバーも集結中だ」。ホワイト卿、「プロジェクトブルー」隊長である。「知ったことか」それだけ言うと、ヴォルクは次の獲物を求めて南に飛び去った。「死を忘れた男」の異名を持つヴォルク。死と破壊こそが、彼にとって最高の美酒なのだ。組織への復讐などは結局お題目にすぎないのかも知れない。

グリンダ

これでもいかが？

国籍：アメリカ　身長：175cm
年齢：不明
性格：アンニュイ。マイペース
職業：プロジェクトブルー隊員
参加動機：なんとなく（？）
備考：ソニック３から登場。常に感情をあらわにすることなく、マイペースな大人の女

その日、「プロジェクトブルー」の本部は大混乱に陥っていた。
各地の連絡が寸断されて、メンバーが集まらないのだ。
特に、機体の準備はできているのに、肝心のパイロットが足りないのは痛かった。
反撃の機会が刻一刻失われてゆく。
このままでは全て手遅れになってしまう。
格納庫でその様子を他人事のようにながめていたグリンダは、
「まぁ大変ね。お手伝いしましょうかしら」
そうつぶやくと、A-10に乗り込んで出撃していった。
まるで散歩に出かけるような気軽さで。

マルチレーシングチャンピオンシップ

振動パック対応決定!!
この興奮はもう止められない！

スピード感あふれる正統派レースゲームでありながら、ユニークなアイデアを盛り込んだマルチレーシングチャンピオンシップ。今回、さらに強力なアイテムが加わることが発表された。なんとあの振動パックに対応することになったのだ。オフロードの荒れた路面状況、コースアウトしてフェンスに激突した時の衝撃など、振動パックが直接、君の手にマシンの鼓動を伝える。誰もが望んでいたレースゲームがN64で登場だ。

- 発売元：イマジニア
- 発売日：97年7月予定
- 価　格：8900円（振動パック対応）
- 容　量：96M
- ジャンル：RAC
- プレイ人数：1～2人
- コントローラパック：対応

マルチレーシングチャンピオンシップ最新レポート

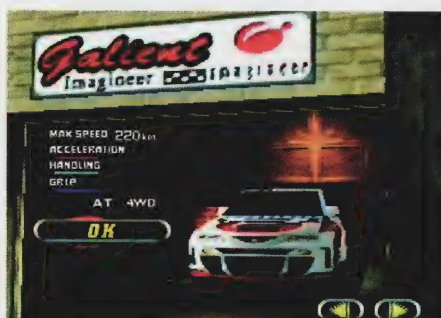
最新ロム入手！開発は順調だ

待ちにまったマルチレーシングチャンピオンシップ（以下MRC）のロムを入手した。開発状況70％といったところだが出来は最高。このままでも十分楽しめる。7月発売は確実なようだ。今回はその最新ロムでのレポートだ。まずゲームモードは、チャンピオンシップ、タイムトライアル、2P同時対戦の3種類。またコントローラの操作タイプを最初にカスタマイズできるので自分好みにセッテイングしておこう。

⬆モードは３種類で、オーソドックスなレースゲーム

⬆３Ｄスティックの遊びや天候まで細かく設定できる

流麗な８台のマシンを紹介しよう

MRCで注目されるのは、全く違った性能や操作性をもつマシンが複数台あること。今回のロムでは、右の８台のマシンを走らせることができた。マシンは、オンロードタイプ、オフロードタイプの２つに大きく分けられる。オンロードタイプの中でも、エンジンや駆動輪タイプが異なり、スピード、ハンドリング、加速性と全く違った操作感をもつマシンになっている。他にまだ隠しマシンがあるかも？

名称：ギャリアンGTO　国籍：日本
エンジン：直列４気筒DOHC　TwinTurbo　駆動：4WD
特徴：イマジニアのチームロゴを背負った主役マシン？4WD駆動なのでオフにも十分対応できるぞ

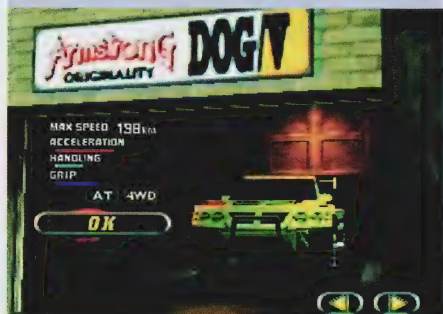
名称：メテオーラRSR　国籍：日本
エンジン：直列６気筒DOHC　駆動：4WD
特徴：こちらは元気のチームロゴを背負うマシン。車高が高いそのフォルムはデュアルタイプか？

名称：ブロンクスGTVエヴォリツオーネ　国籍：イタリア
エンジン：直列４気筒DOHC　駆動：4WD
特徴：真っ赤なカラーリングのフォルムは、情熱的な走りを連想させる。峠の走り屋には好まれるマシンだ

名称：ティグリス　国籍：フランス
エンジン：直列４気筒DOHC　SingleTurbo　駆動：FF
特徴：魅力的なフォルムとFF駆動輪が特徴的なマシン。操作性とトップスピードのバランスの良さが売りだ

名称：KINGROADER　国籍：日本
エンジン：V型８気筒DOHC　駆動：4WD
特徴：重厚なフォルムのオフロードマシン。パワーのある迫力の走りで、他のマシンを圧倒するはず

名称：MONTANA-S4　国籍：イギリス
エンジン：V型８気筒DOHC　駆動：4WD
特徴：ひときわ目立つピックアップトラック。安定した操作性と軽やかな走りを見せてくれる

名称：VERNO5TURBO　国籍：イタリア
エンジン：直列４気筒　SingleTurbo　駆動：RR
特徴：唯一のＲＲの駆動輪をもつマシン。トップスピードは速いが、コーナーでの操作はもっとも難しそうだ

名称：DOG／V　国籍：フィリピン
エンジン：V型６気筒DOHC　駆動：4WD
特徴：バギータイプのフォルムをもつマシン。特に荒れたオフロードでポテンシャルを発揮しそうだ？

これがマルチドライビングの全容だ

スタート!!

分岐によって表情をかえるマルチコース

MRCの最大の特徴は、性能の全く違うマシンで同一コースを競わす為のマルチドライビングシステムだ。コースに多くの分岐点を設け、最高スピードが違うマシン同士でもレースが楽しめるようにしている。ショートカットするコースを入れたり、オフロードマシンが有利なダートがあったり、トップスピードを楽しめるオンロードのストレートがあったりと非常に変化に富んでいる。

分岐1
分岐でオンとオフに分かれるぞ

↑右はいきなりダートのトンネル。しかしストレートが続き走りやすい

↑左はオンロードでグッドチョイス。しかしきつい坂が続くぞ

分岐2
どちらの選択がベストか？

↑右は除雪されている道が続く。コースアウトしなければOKだ

↑左は全て雪道。スピードが上がらない上に滑りやすくこのマシンではつらい

分岐3
ショートカットを選ぶのか、それとも…

↑右は軽いダート。ただ、かなり走行距離が長くなるようだ

合流へ

↑左はショートカットだが、登り坂とカーブのきついダートが続く

コース紹介

イージーコース EASY

海沿いの壮快な景色が楽しいコース。ハンドリングやマシンコントロールの差で勝負がきまりそうだ

ハードコース HARD

ヨーロッパを連想させる街並みを疾走するコース。もっとも長いので、コースにあったマシンセッティングも要求されそうだ。

ノーマルコース NORMAL

アップダウンや分岐に富んでいるコース。分岐により雪におおわれたコースまで出現し、多彩な変化が楽しめるぞ。

最強マシンをめざしセッティングしよう

MRCは、それぞれ全く違った特性を持っているマシンを、右の7種類のパーツごとにセッティング、それぞれのマシンのカスタマイズが可能だ。あくまで最高速を重視したセッティングもできれば、より操作しやすいようにエンジンやハンドリングを調整したりもできる。それによってかなり走りが変わるらしい。コースやレースの戦略に合わせてセッティング。さらなる楽しみがここにあるぞ。

タイヤ

↑オンロードはオンでのスピード重視、オフロードはオフでグリップ重視のタイヤ

ブレーキ

↑HARDは制動距離が短く、SOFTは操作のしやすくじわっときくブレーキ

ステアリング

↑OVERは鋭い反応だが操作が難しくなり、UNDERは操作がしやすく初心者向け

分岐4
ハザードのないオンを選択するか

➡左はいきなり川に突っ込むぞ。オフマシンではなんなくクリアだ

➡右は軽いダートコースが続く。加速をつけて川を大ジャンプだ

➡かなり長いダートが続く。スピードを上げてまくり返せ

➡ヘアピンカーブの試練があるが、下りを利用して追い込め

分岐5
マシンにあったコースを選択せよ

➡右のダートならこのマシン。どんな悪路も余裕だぜ

➡左はやはりオフ。迫力あるドライバーズビューで走りを楽しもう

分岐6
選択しだいで運命がクロスする

➡左は距離が長くなるが、オンロード。アクセル全開で走れ!

➡右は軽めのダート。パーツをオフ向きにしておけば・・・

タイムアタック大会もあるぞ

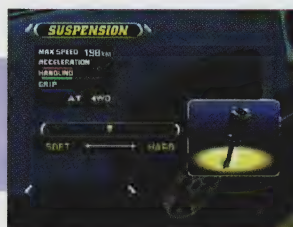
イマジニアではMRC発売後、タイムトライアル大会の開催を予定している。参加者のうち、成績優秀者には、景品として光るゲームボーイポケットを用意している。詳細は次号で伝えるので楽しみにしてくれ。

➡これが光るGBポケット。ほし～いぞ!

こんな作り込みが嬉しいね

コース外には、所どころにパイロンなどの障害物がある。コースアウトするとパイロンを跳ねとばすことになるんだけど、その動きが妙にリアル。MRCにはこんなさりげない作り込みが沢山あるぞ。さすがだね。

⬆パイロンは激突すれば跳ね飛ぶぞ

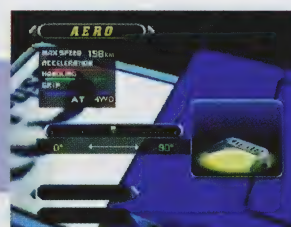
サスペンション

⬆HARDはオンロードでのコーナーリングを重視、SOFTは衝撃を吸収するのでオフ向き

ギア

⬆MAXSPEEDは最高速が上がり、ACCELERATEは加速や登り坂に力を発揮する

トランスミッション

⬆オートとマニュアルの選択。起伏の激しいコースではマニュアルが有利になる

エアロ

⬆エアロの角度が大きければ加速に威力を発揮し、小さければ最高速の時に効果大

●発売元：	セタ
●発売日：	未定
●価格：	8800円
●容量：	64M
●ジャンル：	シューティング
●プレイ人数：	1人
●コントローラパック：	非対応

SETA 企画チーフ

ワイルド チョッパーズでは企画の取りまとめをメインにキャラクターデザイン、CGも担当。STGの開発は長く、ツインイーグル2などの開発も担当した。

残念ながら発売は遅れたけれど、振動パック対応でより面白くなった『ワイルド チョッパーズ』。敵の攻撃や破壊の衝撃に合わせてしびれるソフトになったようだ。発売に先だち、このソフト開発のチーフ、セタの五十嵐さんにインタビューを試みた。ソフト開発の生の声を聞けたのでチョッパーズファンはよーく読もう。

64ソフト開発はイチからの積み重ね

編集部 ご自身、初のN64ソフトで、しかも今回は、フィールドが3Dになったわけですが、デザインを担当なさって、どんなところに苦労されました?

五十嵐 『ワイルド チョッパーズ』では、3Dの自由空間のスクロールをさせる上で、地形表示を効率よく行うために一つひとつのフィールドを格子状に分けて構成する方法をとりました。その為、起伏の激しい地形なんかをどうやって格子状に分けるかは悩みましたね。その他、敵や建物なんかをより多く画面に出したかったので、いかに少ないポリゴンでヘリや建物を作るかに苦労しましたね。

編集部 発売が延びてますがプログラムを組む上でも問題があったのですか?

五十嵐 そうですね。新しいハードのため開発環境も違いますし、3Dも初めてだったので、全てイチから始める感じでした。みんな自分で調べつつ「ああ、これはこうなのか」と探求して作っていきました。CGやプログラムも予定より何度も入れ替えしましたから。

↓霧かかかったような描写がフォグだ。見事に仕上がった地形描写だ

↑破壊シーンは迫力あるぞ。ヘリの打つミサイルも必見だ

クリアするのか撃ちまくるのか

編集部 このゲーム、敵に撃たれるとカーッと頭に血が上って、ミッションをクリアするよりも、気がつくと撃ちまくっているんですよ、ただもうおまえら殺ってやるというふうに。そんなとこは、巧くできた、なんか不思議な面白さのあるゲームですよね。

五十嵐 そこが一番のウリですから。やった感じ、やられた感じがいいから、ゲームに引き込まれて先に行くんで、そこは押さえたかったんです。一応実現できたみたいですね(笑)。

編集部 破壊のアクションなんかも敵ヘリの墜落シーンとかよくできていますね。

五十嵐 見た目にもハデにできましたね。火の上がり方とか爆発の感じとか、だから外国の方なんかにも好評なんですよ。

64ならではの3Dスクロール

編集部 64でしかできなかったことなどは、なにかありますか?

五十嵐 フォグを使って自由な3D空間のスクロールを実現できたことです。ポリゴンをフォグとマッチングさせて奥行きが自然に出てくるというのができましたね。空気の存在まで感じるはずですよ。また、かなり処理速度が速いので、多くの敵が出せたというところですね。これはプログラマーの試行錯誤の上での話で、普通にやったらなかなかできないんですけど、プログラムで工夫して限界まで多く出すことができたんです。

編集部 ゲーム画面を見ると戦車や兵士、敵のヘリなどかなりの敵キャラが動き回っていますね。しかもその動きにそれぞれ違いがあってスゴイですよね。

レフトポジションはいい感じだ

編集部 コントローラなんですけど、レフトポジションはとてもユニークですし、他にあまりないんで注目していたんですが、やはりいいですね。

五十嵐 他の方たちにも評判がいいんですよ。最初はちょっと難しいんですけど、慣れてくるとこれしかないんじゃないかっていう感じなので、大成功したんじゃないかと思っています。Zトリガーのバルカンもいい感じですし、A/Bボタンも慣れてくれば必要なときだけガガッと押せるようになりますよ。

↑レフトポジションは、ヘリの操縦にはとってもしっくりくるぞ

いろいろなタイプの敵がいる

編集部 登場する人物の声がなかなかいいですね。これは全部社内の方でつくったんですか?

五十嵐 日本人のパイロットなんかは、社内の人間ですね。また言い回しは普通のでは面白くないので、アクション映画的なノリのよい口調にしてみました。戦場なのに「今日は楽しい一日になりそうだぜ」みたいにしてます。敵をバリバリ打ちながら(笑)。

編集部 敵の特殊兵士ですが、企画段階からあったんですか?

五十嵐 そうですね。企画の時からありました。あれもけっこうウリでして(笑)、奴はやる気満々で地上からロケットランチャーで攻撃してきたり、戦闘中にヘリが近づくと飛びついてくるんです。そして殴ったりしてきますよ。ダメージは受けませんけど、操縦しにくくなります。

編集部 ホントに飛びつかれると何よりくやしいですよね(笑)。それにちょろちょろ動いて、なかなかやっつけられないですし。いいキャラクターですよね。

敵の弾を見切ることが大切だ

編集部 カメラの視点は変えられますけど、ヘリの高度が、地上から一定なので急降下して攻撃なんてことはできませんか?

五十嵐 シミュレーターなら上下移動も必要ですけど、『ワイルド チョッパーズ』はアクション性を重視してオート高度になっています。オート高度というものを理解していただければ、より遊びやすくなると思います。敵も同じ高度を飛んできますので、たくさん出てきたら平地におびき寄せて連射したりとか。だからヤリ込むとバルカンだけでクリアできるようになりますよ。

編集部 中ボスなんかもバルカンだけで、ダミー弾を使わずに倒せるんですか?

五十嵐 使わなくても大丈夫ですよ。大切なのは敵の弾を見切ることですね。セミホーミングミサイルは、直線的に飛んで来るんで直前まで引きつけて避ければ、曲がりきれずに行っちゃいます。ホーミングミサイルは、まっすぐ下がりながら照準を定めて、バルカンで落とせます。敵に背を見せることのない人だけが味わえる快感ですね。

↑ランボーのような特殊アンドロイド兵士。いいキャラだ

↓マップは全部で5つ+α

振動パック対応決定!

編集部 今回は振動パック対応ということですが、振動はどういう形で、何段階ぐらいにするつもりですか?

五十嵐 予定しているのはダメージを受けたときですね。2~3段階ぐらいにするつもりですが、まだ調整中です。あくまで希望ですけど、装甲の厚いヘリはあまり振動しないというようにヘリごとに違う振動ができたらなと思っています。

編集部 振動パック対応を決めたのはいつ頃だったんですか?

五十嵐 振動パックが発表された頃から、できたらいいねって話はあったんですが、今の段階になってようやく実現できるようになりました。

Be Wild Manをめざせ

編集部 バトルモードは考えてなかったんですか?

五十嵐 やってみたかったんですよ。バトルロイヤル形式で自由に参加できるっていう形でね。画面は、4分割にするとどうしても見にくくなるので、通信を使って幾つものモニターでバトルするっていう話なんですけど。今後の作品には、反映させてみたいですね。

編集部 最後に読者の方にメッセージなどがありましたらお願いします。

五十嵐 とにかくヘリの操作を体験してもらって、爽快感を味わって欲しいです。それからワイルドになれと。「Be Wild Man」がウリ言葉なんで。

ダイナミックベースボール パワーリーグ64登場

●発売元：	ハドソン
●発売日：	97年夏
●ジャンル：	スポーツ（野球）
●価　格：	未定
●プレイ人数：	未定

ハドソンよりまたまた新作登場。その名も『パワーリーグ64』だ。等身大のリアルな選手が活躍する本格派野球ゲームだ。夏発売に向けて開発は急ピッチで進んでいるもよう。今年の夏はハドソンで熱くなりそうだ。

リアルな実力派パワーリーグ64

あのパワーリーグが、フルポリゴンのリアルな球場と選手たちを引き連れてN64に帰ってきた。ゲームはリアル3Dで構成しているので、様々な迫力あるカメラやリプレイが可能。選手も実名で登場するだけでなく、フルポリゴンアニメーションで選手一人ひとりのクセや特徴まで描写する実力派野球ゲームだ。

➡立波のクセまで見事に表現

➡ホームにヘッドスライディング。細かなとこまでアニメがでるぞ

3Dストライクゾーンに新アイデア

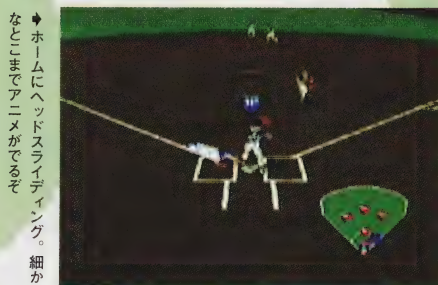
リアル3Dをストライクゾーンに反映させると操作が格段に難しくなり、気楽にゲームが楽しめない。そこで『パワーリーグ64』はヤマハリシステムという新アイデアを導入、気持ちよく遊べるようにした。また投げた球種とコースを表示するピッチャースコープも新採用。対戦ピッチャーの細かい配球分析までできるぞ。

➡ヤマハリシステムは、バッティングをやさしくしてくれる

➡ピッチャースコープで配球を分析する楽しみも加わった

97年度最新データで遊べるぞ

もちろん選手や球団の細かいデータまで徹底分析。1997年度の最新データを搭載しているので、熱いプレイが期待できる。さらにうれしいことに、今年できたばかりの大阪ドームや名古屋ドームなどの球場もフルポリゴンで完全収録。新球場で気分も新たに今年のペナントレースを楽しむことができるぞ。

➡大阪ドームもこの通りフルポリゴン

➡選手データは1997年度の最新版

3Dスティックでちょい変わった操作法紹介

ピッチャー

Aボタン：押しながら球種決定
3Dｽﾃｨｯｸ：左右に倒す角度でボールに変化
3Dｽﾃｨｯｸ：上に倒すと速いボール
　　　　　下に倒すと遅いボール
3Dｽﾃｨｯｸでコースを決定
Aボタンを放すと投球開始

⬆ピッチャーの投球フォームまでリアルに再現。各選手のピッチングがより楽しめる作りになっている

守備

捕球前

3Dｽﾃｨｯｸ：野手を移動
Zトリガー：ジャンプ
Rボタン：飛びつき

捕球後

Aボタン：各ベースに返球
Bボタン：各ベースにタッチ
Zトリガー：ボールを持ったまま移動

⬆Rボタンで華麗なファインプレーをだそう

N64になったことで操作方法がちょい変わったぞ。今まで十字キーで操作していたところが3Dスティックになり、より自由な動きが可能になった。さらにR/Zのボタンでダイナミックなプレイも思いのまま。発売も間近とウワサされるのでどんなことができるのかパワーリーグのファンなら今のうちから研究しておこう。

⬆12球団の全ての球場がフルポリゴンで作られている。本当に臨場感あふれるつくりだ。デーゲームとナイトゲームの違いも鮮やか

バッター

3Dｽﾃｨｯｸ：上下でスイングの高低を調整
　　　　　左右でスタンスが変化
Aボタン：フルスイング
Bボタン：コンパクトスイング

⬆ボールがバットに当たるヒットポイントは、高低差が3段階に分かれている。ヤマハリシステムはさらにバッティングを簡単にするものらしい

走塁

Zトリガー：ランナー全員帰塁
Rボタン：ランナー全員進塁
Bボタン+3Dｽﾃｨｯｸ：ランナー進塁
Aボタン+3Dｽﾃｨｯｸ：ランナー帰塁
Zトリガー+Rボタン同時押し：
全ランナー塁間で停止
AボタンBボタン+3Dｽﾃｨｯｸ：
個別にランナー停止

⬆ZとRの同時押しで状況をみた進塁ができるぞ

リアルなだけではない パワーリーグシリーズ

ハドソンのスポゲーといえばこのパワーリーグシリーズ。1993年発売のシリーズ1から4まで、様々なアイデアで野球ゲーファンをひきつけてきた。ホームラン競争、三振数を競うドクターK、本物のTVアナウンサーによる実況やプロ野球ニュースなど豊富なアイデアで楽しませてくれる。リアル志向と面白アイデアがパワーリーグシリーズの特長だ。

⬆松井でホームラン競争。64でも入る予定

➡監督として試合の指揮もできるウォッチモードもある

➡プロ野球ニュースで結果を知らせる。64では今のところ未定だ

画面はSFC版です

『トップギア・ラリー』

自分のマシンを自由にペイントできる機能を搭載したレースゲームがついに登場。君だけのオリジナルマシンが作れるのだ!!

本誌独占入手!

●発売元：ケムコ
●発売日：97年夏
●ジャンル：レース
●価格：未定　●プレイ人数：1〜2人

これがペイントショップ機能だ

なんとこの『トップギア・ラリー』では、選択したマシンにオリジナルのペイントができるということが判明。もともとデザインされているマシンもペイントを完全な自分流のマシンに変えることができるのだ。この機能は、単に色が変更できるなんていう、なまっちょろいもんじゃなくて、線を引いたり文字を書いたり、それこそ世界に1台しかない「完全にオリジナルのマシン」を作ることができるのだ。

◆例えばここに書いてあるロゴマークなんかも、「64ドリーム」なんていう風にかけちゃうのだ

◆もちろんセーブ機能付き。気に入ったデザインができたらセーブしておけばばっちり

2人同時ブルブルもできるぞ!

◆上下2分割画面で行う対戦レース。いろんな気象条件でレースできるとおもしろいぞ

驚いたことに、2人同時対戦ができるなんてことだけじゃなくて、実は振動パックにも対応する予定なのだ！「2人並んでブルブルしながら対戦レースができる」なんてすっごくおもしろそうじゃん。うーん、早く体験してみたいよな―。

◆タイムアタックなどもあるぞ

◆天候には、晴れ、霧、夜、雨、雪がある

◆ポイント制のモードも用意されている

◆バックミラーに映るライバル車。迫力がありそう

◆天候による操作性の微妙な違いも表現されるかな

続報に超期待!

　＊画面は開発中のものです。

ようこそ戦いのワンダーランドへ

バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル（仮）

●発売元：アスミック
●発売日：97年秋頃
●ジャンル：スポーツ（プロレス）
●価　格：未定　●プレイ人数：1～4人

RULES 1
試合ルールを設定してください

制限時間	無制限
フォール	なし
ギブアップ	なし
TKO	なし
ロープブレイク	なし
場外カウント	10
狩殺	なし
タッグ交代形式	タッチ形式
タッグ勝敗ルール	ワンアウトルール

試合時間を5分／10分／30分／60分／無制限の内から選択します

ファン待望のゲームがN64に殴り込み！

プロレスゲームファンに人気の高い『バーチャル・プロレスリング』が、N64の高機能を生かしてドッドーンとパワーアップ。流れるようにスムーズなキャラクターの動きはもちろんのこと、タッグマッチやバトルロイヤルといった4人同時プレイもN64ならではのド迫力で遊べるぞ。ゲーム中のカメラも、技の種類や試合展開に応じて切り替わり、迫力ある映像とリングサイドの興奮がモロに伝わってきそうだ。

選手の個性にこだわりまっくた64人プラスα

『ウルトラバトルロイヤル』ではとにかく選手の個性にこだわっている。あらゆるスタイルのレスラーが登場し、若手有望株をモデルとしたレスラーまでが登場する。選手個々のメリハリをきかせているので、ワンパターンの攻撃では勝ち抜けない。

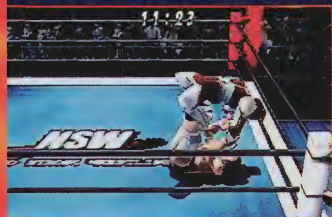
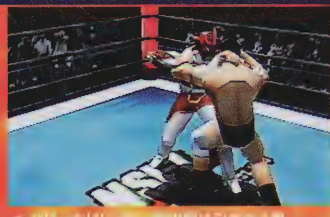
◆選手の動きはスタイルに応じたものになる

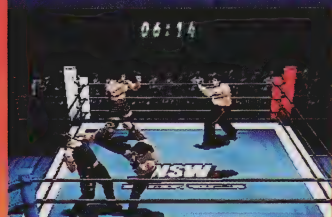
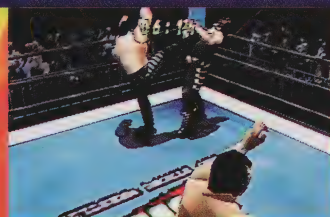
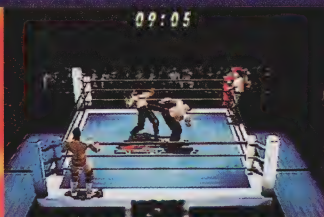
◆特定の団体にこだわらない色々な選手が登場する

1000種類を超える技のデパートで君は何を選ぶ

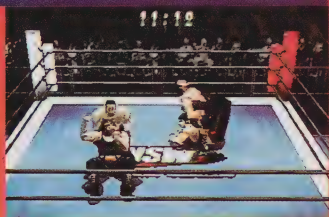
1P・2Pのシングルマッチも

◆必殺技ロメロスペシャル

◆[illegible]

個性あふれる選手に用意された技はなんと全部で1000種類以上だ。このゲームでは、どの選手で戦っても、戦法がワンパターンなんてことはありえない、選手の個性に応じた戦い方が要求されるのだ。またゲームシステムも前作のものがさらに改良されている。例えば投げ技に入る際も、いきなり投げに入るのではなく、1回組んでから投げに入るようになり、よりリアリティーあふれるものに進化している。もちろんその際の防御、返し技の駆け引きは健在だ。

4Pで楽しめるタッグマッチも高機能のN64ならバッチリだ

◆タッグマッチではパートナーとの呼吸が大事

◆同じシーンをちがうカメラでみた画面だ

◆4人そろわなくても、コンピュータが参加

◆これでフィニッシュ!!

High Voltage Screaming Action

Chameleon TWIST™

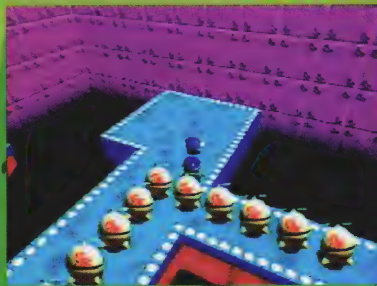
カメレオン・ツイスト

●発売元：	日本システムサプライ
●発売日：	97年11月予定
●ジャンル：	アクション
●価格：	未定
●プレイ人数：	1～4人

名付けて、痛快舌先アクションゲーム

着々と出来てます!! でんがくアタックに回転アタックだ!!

快調な制作進行(そうだと信じたい)のカメレオン・ツイスト。ステージに現れるお邪魔な敵キャラを舌でからめ取り、さらに敵キャラにぶつけるという容赦ない攻撃の他に、ユニークなネーミングの攻撃があることが実は過去のゲームショウで判明していた。その攻撃を裏付けるような画像を入手したぞ。その名も『でんがくアタック』～。キミは田楽という食べ物を知っているだろうか。田楽ってのは竹くしに茄子やこんにゃくをさして、味噌をかけて食べる料理。『でんがくアタック』とはまさに、様々な敵キャラを舌でさして食べてしまう攻撃なのだ。というわけで、今夜は田楽を食べて研究ね。次に『回転アタック』。棒に舌をまきつけ、体を自由に飛ばすという、逆ジャイアントスイング状態のことなのだ! 次、『逆立ちハイジャンプ』。高い所にジャンプしたいとき、舌を地面にくっつけて体をハイジャンプ!! どーです、カメレオンの舌を科学してみました!? 昆虫にからんだ内容のステージも多いとのことで、かなり待ち遠しいのだ!!

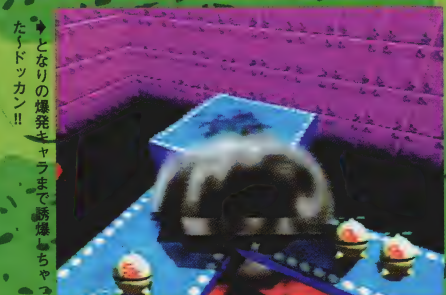
↑爆発キャラだらけ。地雷がいっぱいと想像すると…お～こわ

←どーやって爆発するかってゆうと、敵キャラまきこんで吹[illegible]てて

→となりの爆発キャラまで誘爆しちゃった～ドッカン!!

ギョ!! 敵にばったり遭遇しちまった。キミならどーする!!

↑敵に囲まれちまったのだ。あ～絶体絶命。逃げるべきか、潔く戦うべきか…

←すたこらさっさ～、潔く逃げることにしました～

→ジャンプで脱出する手もある。とにかく、身軽なヤツなんだ

64大相撲(仮)

- 発売元：ボトムアップ
- 発売日：97年秋
- 価格：未定
- 容量：未定
- ジャンル：スポーツ（相撲）
- プレイ人数：1～4人
- コントローラパック：対応予定

64大相撲の新着画面がきた!?

64大相撲(仮)開発進行中

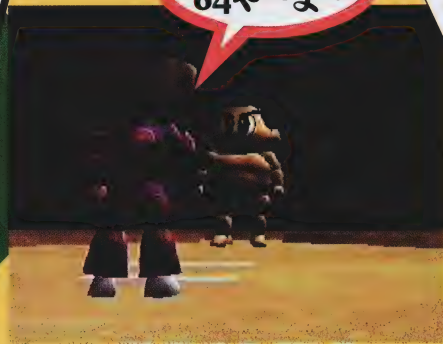
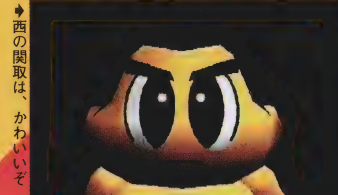
昨年の11月に制作を発表したのち、全く新しい情報が届かなかった異色のソフト『64大相撲（仮）』。発売元のボトムアップにお願いして新しい画面をもらってきた。立ち合いや投げ合い、それに四股を踏む力士などをみるとビジュアル面は少しずつだが、開発が進んでいるようだ。システム部分についてはより大きく開発が進んでいるとのことだ。

もういちど64大相撲を紹介

ほぼ半年ぶりの登場なので、もう一度ゲームシステムを紹介しよう。プレイヤーは新人力士としてスタートし、稽古で体力や技を身につけ、横綱をめざす『大相撲モード』と、8人のライバル力士を日本全国の土俵で勝ち抜いていく『勝ち抜きモード』がある。めったにみられない大技がでる格闘ゲーでもあり、力士を育て上げる育ゲーでもある内容だ。

相撲の道は辛抱だ！

発売元のボトムアップもソフト開発に全力を傾けている。が、『64大相撲』もやはり開発が遅れ気味のようだ。N64ソフトは軒並み発売日が後れるのが常。ハードから研究しなおし、ソフトを開発しなければならないということが理由らしい。ただ、下の画面など実に滑らかな動きをしているので、もうちょっとの辛抱だ。気長に楽しみにして待とう。

←東の関取は迫力満点

←得意技は片手投げっす！

→西の関取は、かわいいぞ

←突っ張りともろ差しが得意っす！

アニメの表情もみてみて

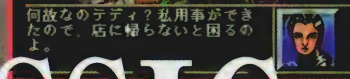
バクチにかけた

▲麻雀勝負の合間には劇画でストーリー展開を見せてくれる

男たちの生き様

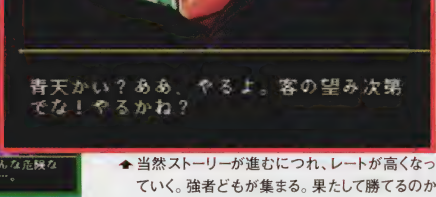
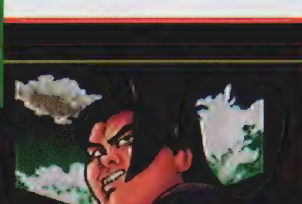
出会いと別れ

信頼と裏切り

見事にゲーム化

麻雀放浪記CLASSIC

『麻雀放浪記』の名場面打つのは君だ！

3つのゲームモードのうちのストーリーモードを紹介しよう。坊や哲とドサ建との出会いから始まって、オックスクラブでのドサ建の裏切り、オックスクラブのママとのコンビを組んだ横浜での勝負などなど･･･。阿佐田哲也の『麻雀放浪記』の名場面を井上孝重の『麻雀放浪記CLSSIC』の迫力あるキャラたちになりきってプレイヤーは勝負していく。プレイヤーは哲だけではなく、時にドサ建、時に出目徳となって勝ち抜いていくんだ。イカサマモードで仕込んだ積み込みを使うのもよし、実力で勝ち進むのもよし。とにかく最後はそう『九連宝燈』で決着をつけるんだ。

●発売元：	イマジニア
●発売日：	97年8月1日発売予定
●価　格：	8900円
●容　量：	未定
●ジャンル：	テーブル（麻雀）
●プレイ人数：	1人　●コントローラパック： 未定

▲当然ストーリーが進むにつれ、レートが高くなっていく。強者どもが集まる。果たして勝てるのか

▲阿佐田ファンならイカサマを使わずに役満をだしたいものだ

雷のごとく ～超高速囲碁～

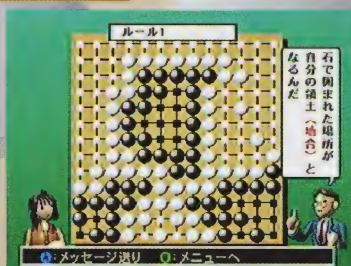
N64初の囲碁ソフト『雷のごとく～超高速囲碁～』の発売が延期になった。そこで囲碁に興味がないというそこの君のために囲碁の遊び方をお教えしよう。これを読むだけで囲碁ができるようになるから必ず読むことにしよう。

- ●発売元：セタ
- ●発売日：未定
- ●価格：9800円
- ●容量：32M
- ●ジャンル：テーブル（囲碁）
- ●プレイ人数：1～2人 ●コントローラパック：対応(12P)

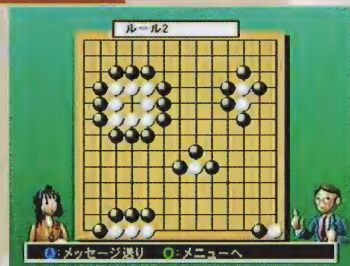
読めば誰でも囲碁名人！

～ドリーム講座 囲碁入門～

囲碁は陣取りゲーム

囲碁は碁盤（囲碁の石を置く台）に、黒い石と白い石を交互に置いていって、陣取りをするゲームだ。石で陣地を囲って相手より陣地が多ければ、勝ちという実に単純明快なゲーム。石は縦と横で他の石とつながる。斜めはつながったことにはならないのを覚えておこう

⬆黒、白ひとつの点が陣地で地といい、この数が多い方が勝ちとなるんだ。上の図では55対15、その差40で白の勝ちだ

相手の石も囲えば取れる

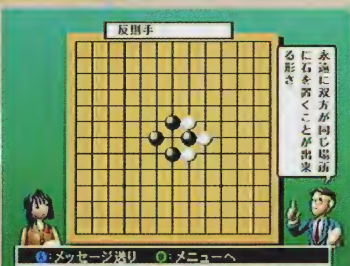
囲碁の楽しみは、陣地だけでなく、相手の石も取れること。取るためには相手の石を囲ってしまえばいいだけ。取った石ひとつは、陣地ひとつと同じものとして最後に計算される。相手の石がなくなった上に、取った石が陣地と同じだなんてすっごく得した気分になれるぞ。

⬆画面では黒石が白石を取れるぞ。残らず囲ってしまえばどんなに石が多くてもとることができるんだ

ここには石を置けない その1

基本的に石はどこに置いてもいいのだけど、置けない場所が2つだけある。ひとつは自殺手といって、置いたら自動的に相手に取られてしまうところはダメ。ただしその場所に置くと相手の石が取れるなら、石を置くことができるんだ。相手の石が取れるなら囲われたことにならないからね。

⬆白に囲まれている場所に石を置くことはできない。真ん中の黒石は反則だ

ここには石を置けない その2

相手の石を取れる場所になら、自殺手の場所にも置けるといったけれど、画面のようなところは、相手が取ってからすぐには石を置けない。すぐにというところがミソだ。他の場所に1回置いてからなら、大丈夫だ。これをお互いにやり続けるといつまでも終わらないからダメなんだ。

⬆いつまでも終わらないのを千日手という。でもとっても重要な場面でおきることもあるぞ

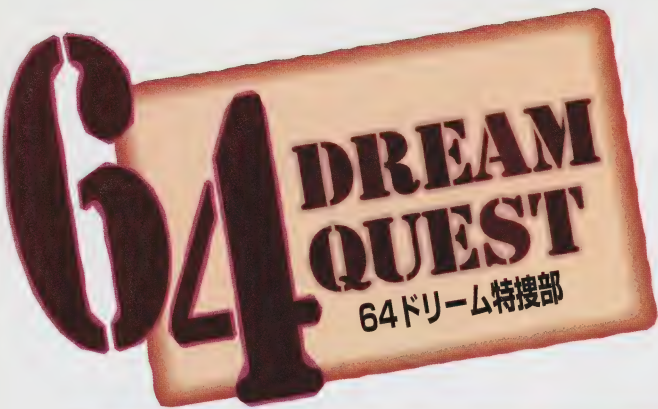
自分の石を取られないように

石は相手の石に囲まれると取られてしまう。そこで石を取られないように、相手が自殺手になる陣地を2つ作っておこう。相手は一度に2つの場所に石を置くことはできないから、絶対その石は取られない。2つの陣地を作るように気をつけながら、あとはどんどん自分の石をつなげて陣地を広げていこう。

⬆白にとって二つの反則手があり、絶対取られない黒が、陣地の作り方の基本だ

あとは自由自在に楽しもう

囲碁のルールはこれだけ、後は自由に石を置いてゆけばいい。でも上手くなるためには、やっぱり順序だてて学ぶことが大切だ。初心者はまず一番小さい9路盤で遊んで、石の取り方や陣地の囲い方を学ぼう。どうしてこれが取られちゃうのと思えたらそれが上達への第一歩だ。

⬆『雷のごとく』は、碁盤の大きさから囲碁のレベルまで自由にできる。君が囲碁名人になるまでつきあってくれるぞ

64RPGはどーなっているのか?!

FF、ドラクエがPSに移籍して幾久しく、64にはRPG時代が来るのか？ と嘆くユーザーも少なくはない。だが、しばし待たれよ。64には、64でしかできないRPGがあることをお忘れじゃないか？ 世界がひっくり返るようなRPGを期待するのならば、64に、そして64DDに期待してほしい。確かに発売は遅いかもしれないが、それに見合うだけのトンでもないことが待ち受けてるはずだ。ただ、経験値を増やしてレベルをあげるだけのRPGではない、何かがきっとそこにあるはずだ。だから、もう少しガマンして、64ドリームの今後のリリースに注目してくれ！

今年末から来年はリリース続出か?!

この年末から『ゼルダ』を筆頭に『MOTHER3』などのリリースが予定されている。おそらく来春にはもう2タイトルは追加になる見込みだ。つまり、来年の今頃は64でRPG三昧できるってわけ。楽しみ！

64RPGのメリットと仕様

●高速アクセスであること

大容量セーブや、書き込めることで自分だけの物語ができる

●64DDなら書き込みができる

ロム、64DDともにCD-ROMのアクセススピードを圧倒的に上回る

●ディスク交換で何度でも楽しめる

マップ集などのディスクが発売されれば、何度でも楽しめる

現在、発売の決まっているタイトル　NOW MAKING RPG TITLE

1997年5月10日現在、正式リリースされている5タイトルを画面で紹介する。今月はいずれも新着写真はナシ。

ゼルダの伝説64（仮）

アクションRPGの概念をくつがえすか？

（ロムカセット版）発売元：任天堂　発売日：秋予定　価格：未定
（64DD版）発売元：任天堂　発売日：98年予定　価格：未定

まず最初に発売される64RPG第1弾が、この『ゼルダ』だ。3D空間でのアクションということで、『マリオ64』のアクションに近いとも思われるが、「戦い」という面では、よりハードな演出やアクションが予想される。また、従来の『ゼルダ』シリーズ同様、「謎解き」要素も多く含まれそうだが、3次元での「謎解き」は一体どう演出されるのだろうか？来年には異なる物語の64DD版が発売予定。

●DREAM QUEST 大予想●

・容量は128M以上ということで、オマケにミニゲームがつく？
・ニワトリはとーぜん、持ち運べるし投げられる

⬆光がうまく使われていて、画面も非常にリアルでキレイだ

⬆秋の任天堂主催のショウでは、実際にさわって遊べるとのことだ

MOTHER3　キマイラの森（仮）

思いもつかない物語展開にびっくりの連続

発売元：任天堂　発売日：97年冬予定　価格：未定
64DD専用ソフト

こちらは64DD本体と同時発売が予定されているDD専用初のRPG。DDでしかできない「書き込み」に重点をおいた仕掛けが満載で、ユーザーがイメージするRPGの常識を打ち破るソフトになりそうだ。現在の開発状況は未定だが、着々と作業が進められている。『ゼルダ』同様、秋のショウでは実際に遊べるようになるとのことなので、年末発売は堅そうだ。音にこだわる『MOTHER』だけに、音楽面での演出も楽しみだ。

●DREAM QUEST 大予想●

・64DDのタイマー機能で、一定の時間に酒場に行くとトンズラブラザース的な人々のライブが聞けるなど、時間的な仕掛けはありそう？

⬆独特の世界観が3Dになってよりいかされている画面だ

⬆世界のいろんな地方が舞台として登場しそうだ

ポケットモンスター64（仮）

発売元：任天堂　発売日：97年末　価格：未定　64DD専用ソフト

ゲームを越えた「おもちゃ」になりそう

まったく情報の出てこない『ポケモン64』だが、今秋発売されるゲームボーイの『ポケモン2』では、育てたポケモンがタマゴを産み、そのタマゴの育て方によって、生まれるポケモンが異なるという新しい要素が加わっている。64DD版では、さらにそれを進化させる育成要素がつくと予想される。ディスクを使ったポケモン交換やバトル、育成など、今秋には何らかの情報が出る予定なので楽しみに待ちたい。

ホウオウ

➡ゲームボーイ『ポケモン2』に登場する新ポケモン。伝説の鳥ポケモンか？

デンリュウ

◆同じく『ポケモン2』に登場する新ポケモン。カイリューなどの仲間なのか？

●DREAM QUEST 大予想●

・ピカチュウ一家が登場？ ・町や森などのマップ専用ディスクが発売される？

・ポケモン同士で結婚ができて、何世代にもわたって子作りが可能？

魔法聖紀エルテイル

発売元：イマジニア　発売日：97年夏　価格：未定

魔法ファンタジーRPGなのか

ずいぶん前に写真が公開されてから、いっさいの情報がなく、ユーザーをやきもきさせているRPG。魔法を使って冒険するRPGということで、魔法の演出や効果などが期待できそう。アクション要素も強いようだ。続報に期待しよう？

⬆この写真以降、新しい素材がまだ届かず。開発状況は？

●DREAM QUEST 大予想●

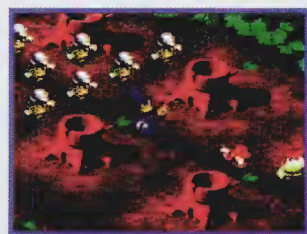
・パーティプレイで強力な魔法が使える？ ・敵の魔法を覚えて学習できる？

・魔法自体が成長する？

スーパーマリオRPG2（仮）

発売元：任天堂　発売日：98年予定　価格：未定

マリオファミリー総出演か？

こちらも期待の高い1本。マリオファミリー総出演による、愉快で楽しい冒険になりそうだ。開発状況が順調とのことで、発売は98年中と見ている。来年のマリオはRPGで幕を開けるかもしれない？

◆戦闘はどういう画面になるのか？（画面はSFC版です）

●DREAM QUEST 大予想●

・今度こそルイージが登場？

・しかし、ワリオにくわれて、ルイージは脇役に……

今後リリースが予想されるタイトル

ファイアーエムブレム64（仮）　（任天堂）

当然、64DDで多彩なマップで発売されそう。お嫁さん専用ディスクも出るといいな……。

タイトル未定　（ナムコ）

いっさいの情報はなし。作っているとの情報のみ。一体何が来るのか？

超極秘情報!!

確かな筋から入手した64RPG開発情報！ まずは任天堂サードパーティの優等生の某メーカーが、64DDでRPGを制作中。H氏とR社も関連していて、すでにシナリオはアップ状態。早ければ、夏頃に正式発表があるかも。続いて、64タイトルを一気に発売する某メーカーも、RPGに参戦。秋には正式リリースが予定されている。

すべてのカギは64DDが握っている!!

書き込みできる唯一のメディア

64DDの持つ最大の魅力は、CD-ROMではできない「書き込み」というシステムがRPGにも大きく影響すると思われることだ。1つは、大容量のセーブだ。今までは、主人公関連のステータスしかセーブできなかったのに対して、プレイ状況で変化した、町やイベントなどがすっぽりセーブできる。他人とは違う、自分だけの物語が作れるってわけだ。

⬆今冬にはキミの家にあるであろう64DD。発売価格はまだ未定だ

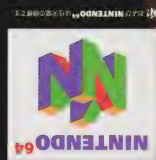
64DDスペック

・データ転送速度/平均790キロバイト
・シークタイム/平均0.075秒
・大きさ/幅260mm×奥行190mm×高さ78.7mm
・重さ1.6kg

何が変わるのか？

もちろん、ただセーブデータが増えるだけではなく、遊び方そのものを大きく変えてしまう何かが64DDにはある。だが、それを活かすのも殺すのもメーカーの技術力とユーザーの正しい判断にかかっていることを忘れないで欲しい。

5/30 ON SALE 7800YEN

INTERACTIVE SHOOTING

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

3135

差出有効期限
平成9年7月
31日まで
(切手不要)

102-00
430

東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館

(株) 毎日コミュニケーションズ

The64DREAM 編集部
「アンケートちゃん」係

フリガナ 氏　名		男 女	年齢 歳
ペンネーム			
住　所 電　話	〒 TEL　　(　　)		
勤務先 学校名 (さしつかえなければお書きください)			
希　望 プレゼント	番号	プレゼント名	

キリトリ線

読者アンケート（7月号）

Q.1

Q.2

Q.3

Q.4

Q.5

Q.6

Q.7

台数	機種(番号を記入)
台	

Q.8

1番興味あり	2番目	3番目

Q.9

Q.10

①	②
円	円

Q.11

Q.12 「N64の質問箱」NINTENDO 64 について知りたいことがあれば、お書きください。

Q.13 本誌へのご意見、ご希望をご自由にお書きください。

キリトリ線

お便り天国64

こんちわ。マッシーです。GWは休めなかったので、この号が出ているころは、長い休みに入っていると思います。探さないで下さい……。

おはがきストリート

『お便り天国64』で、みんなのおハガキ受け付けます！

新生、『お便り天国64』が59ページから66ページまでの大きなタイトルになりました。すべてのコーナーはこの『お便り天国64』に含まれるってこと。宛先も変わったので66ページを見てね。

ゲーム雑誌編集者になって良かったことは何ですか？
（東京都／筒井泰宏）

まずは発売前の新作ゲームで遊べること。業界の裏事情がわかること。朝早く起きなくていいこと。ゲームショウなどで取材関係者の日にタダで入って、コンパニオンのおねーさんと話せること。土日も休みがないこと。ガラガラの終電で帰れること。メシがコンビニとファーストフードなこと……だんだん書いていて情けなくなってきたので終わり。

21世紀にもゲームとゲーム雑誌はありますか？
（東京都／胃の上心臓）

あと4年だからね。あるとは思います。でもゲームもきっと様変わりしてるんじゃないかな。ゲーム雑誌も紙でなく、DVDやMDで供給されたりしてね。そうなるとライターより、コンピュータを使った職業の人が有利になるのかも。今から勉強しておこう！

他誌をどう思いますか？
（兵庫県／3誌購入者）

64専門誌が3誌とも同じ発売日になったので、買う人は大変だと思うけれど、いろんな意味で勉強になるので、みんな読んでいます。マッシーは今まで3出版社4誌のゲーム誌に関わったことがあるんだけど、64Dの編集部ってゲーム経験者が少ないんだよね。だから、もどかしいこともある反面、違う特色が出たりしているので、それがよかったりするのかも。

最近、サラリーマンの「さぼり」情報がインターネットや雑誌などで扱われていますが、編集部のみなさんは、どうやってさぼりますか？（千葉県／サボ常習）

編集者が外出できるのはメーカーへ行くときとショウ関連ぐらい。なので、大半が編集部にいる時間が多いんだ。しかも引っ越し前のパレスサイドビルなら1Fに本屋や喫茶店なんかがあったから、暇つぶしもできたけど、新編集部は何にもないので、それもできず。それでもさぼることにかけては天下一品のふくもちにさぼりの秘訣について聞いてみると。「え？パレスサイドビルに行ってるよ。だって電車で駅ひとつじゃん」。おみそれしました。

ドリテクをみつける読者ってどうやって発見するの？
（秋田県／ヤン坊マー坊主）

現在、64ドリームに送られてくる読者ハガキ、ファックスのダントツ1位が「ドリテクの宮殿」のコーナー。ほぼ毎日のように読者からドリテクが送られて来るんだけど、送る読者は、「こーやったら出ました」と書いてくれることが多いんだ。それがまたフツーこんなことするか～！みたいなテクが多い。すなわち、人とは違うプレイをすることがドリテク発見の道ではないでしょうか？　あとはお約束として、すべてのモードをクリアしてみるとか、コナミのソフトなら、有名なコナミコマンド「上上下下左右左右～」をいろんな画面でいれてみるとかね。

ゲーム画面をビデオ撮りするためにはどうしたらいいですか？
（大阪府／倉田康裕）

これは、ビデオの入力端子にゲームの出力端子（ゲームからテレビにつなぐケーブルだ）をつなげばオッケイ。で、ビデオのチャンネルを入力端子チャンネルに合わせて（たぶんＬ１とかじゃないかな）ゲームの電源を入れて、画面に出れば、あとは録画ボタンで録画できるよん。

編集部には「たまごっち」を越える究極の育てものがあると聞いたんですが
（埼玉県／水口まきお）

あります。人の話を聞かないし、他人の作ったページは読まず、マックの操作をいつまでたっても覚えない、超長期型育成もの、その名も「ふくもっち」！現在はメーカー広報から編集者に育ったが、今後の動向は不明。ただ、おやつはちょっと食べ過ぎだ。

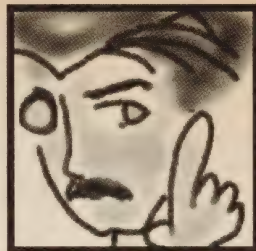
ゲームにまつわる怖い話はありませんか？
（千葉県／藤倉順）

最近はゲームソフト自体が怖いのが多いから、あれなんだけど、ちょっと前まではゲーム開発中にまつわる怪奇話がいくつかあったよ。マッシー自身が知ってるのは、１９９０年ごろ発売されたCD-ROMの某大作ＲＰＧ開発中に、敵としてある歴史上の人物を用いたせいか、コンピュータがよくバグったり、おはらいの帰り道に危機一髪で大事故を避けられた。なんてことがあったな。ちなみに引っ越す前の編集部のあったビルは、結構そういうことが多かったみたいで、エリボンはいや～なものを見たことがあったそうな。怖いゲームがしたいなら、ＰＣエンジンの『百物語』（ハドソン）がおすすめ。収録されている話とナレーションが、あの稲川淳二だもん。これだけで怖いでしょ。度胸のある人は試してみたら？

⬆（山形県／キクリ）
サクセスの彼女は全部見た？沙織ちゃんが一番出にくい

⬆（岡山県／あさひ）
ロボットというか、みんなもう人間化しちゃってるよね。

⬆（富山県／藍河樹里）
キノピオもいつかは主役になれるのだろうか？

★ドクトル・カネイシの★ ゲームのドツボ

↑ドクトル・カネイシ。風呂場でゲームボーイポケットを落とし、水が入り半壊。枕を涙で濡らす夜が続く。

● 今月の議題 ●

64に女の子キャラが少ないのはなぜか？

ていうか、64ソフト自体がまだ少ないじゃんよ。と突っ込んでみたのじゃが、そういえば、最近のゲームで女の子キャラが出ないゲームはないんじゃないかのう。『I.Q』ぐらいか？（あの犬がメスかもしれんが……）それくらい、女の子キャラがゲームには欠かせないものとなっておる。しかも、主役キャラになったり、女の子しか登場しないゲームもあるくらいじゃ。（逆に男だけの『超兄貴』なんてのもあったのう）ワシらのころじゃと、『スパルタンX』でシルビアを助けに行ったり、『スーパーマリオ』でピーチを助けに行くくらいじゃったのにのう。これはやはりCD-ROMのせいとも言えるじゃろう。女の子キャラが出る、しゃべる、動くつーことは、従来のROMではできんことじゃった。ゲームマシン初のCD-ROMを持ったＰＣエンジンで、最初に出た女の子主役ゲームは『ヴァリスII』で、声優は島本須美さんじゃった。声優ブームもゲームが結構貢献しているとワシは思っている。では、CDメディアを使わない（今の所）Ｎ64では女の子ゲームは少なくなるのじゃろうか？　確かに今後のラインナップを見ても女の子が主役をはるようなゲームは数少ない。ポリゴンギャルが登場することはないのか？やはり答えは64ＤＤが握っているといえる。格闘が出れば女の子キャラは当然出てくるが、64ＤＤの書き込み可能なシステムを使えば、キャラだけ交換できることが可能になったり、その女の子キャラだけのディスクを差し替えることで、そのキャラだけで遊べる恋愛ＳＬＧなども可能じゃろう。現にあの大ヒットゲームが着々と動きつつあるしのう。「ポケモン」はおろか、「ポケットギャル」を何枚もディスクに入れて遊べるゲームも出るかもしれん。『ダビスタ』のように、それぞれが作り上げた牝馬と牡馬をディスクを交換することで繁殖させることもできるかもしれん。すべては64ＤＤの可能性とメーカーの企画力、表現力にかかっているといえる。ワシが希望するのは『プリンセスメーカー』のように育てた女の子キャラをディスクで応募して、全国大会（ミスコンテストとか格闘チャンピオンとかね）に出場させて競わせるようなゲームが出来るとうれしいのう。優勝するとプレミアついちゃったりしてね。自分だけにしか作れないものをディスクに入れておけるってのが夢じゃのう。ちょっと話がそれてしまったが……。ちなみに今お気に入りの女の子キャラは『ＳＦ64』のキャットじゃ。声がたまらん！

業界のオキテ

REGURATION OF GAME FREEK

●ほんとは数が余っているのに小出しして、ワザと売り切れ状態にする某メーカーの法則（千葉県／ぷり）
●ピカチュウがハドソンのＣＭに出ていると聞いたので慌てて見ると荒井注だった法則（千葉県／ぷり）
●本になってから誤植に気づく法則（東京都／百合）
●夕方、家でひとりで再放送のドラマを見ていると、泣きのシーンに限って、家族が帰ってきて、泣いているのを見られ、いじめられたの？と勘違いされてしまう法則（長野県／石添克之）
●お前ってマニアだな～といわれると、心の中で「マニアックマンション」を思い出してしまう法則。またたまに「マニアックプロレス」も思い出してしまい、俺ってＢ級ゲームマニアと思うも「アニマニマクス」は違うよなとひとりで納得してしまう法則（神奈川県／このタイトル全部わかる？）
●ゲームがうまい兄を持っただけで、ルイージと言うあだ名をつけられた法則（富山県／リオリオ）

ゲーム雑誌広辞苑

Game Freeks Voice

GAME FREEKS VOICE

●「よくも悪くもアメリカン」某雑誌で洋ゲーのレビューのコメントで、必ずといっていいほど出てくる言葉。（東京都／石井剛）
●「ゲーム雑誌ライターは本名を明かさない」ペンネームを用いて、コメントをあいまいに書くことが得意。また、そのペンネームもマニアックでよくわからない。（福岡県／大木凡人２）
●「ペッピー状態」いつもはえらそーに言っておきながら、すぐに敵に後ろをとられて「フォックス、後ろの敵を頼む」と泣きを入れるヤツのこと、また泣きをいれるさま（京都府／大阪二郎）
●「クソゲー」一般的にはヘボいゲームのことをさすが、最近ではユーザー自体がヘボくなっていて、自分ではクリアできなかったり、思うとおりいかなかっただけで、勝手に判断して言う言葉。また、そういう奴のことをヌルユーザーとも呼ぶ（東京都／オレだよ）

このコーナーは、各クラブに応募してくれたハガキが多いほど、そのクラブのページをとることができるという、サバイバルなコーナーでもあるんだ。

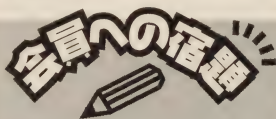
GAME SOFT FAN CLUB

ファイアーエムブレムFC

どとうのハガキラッシュで今回トップになったのは、『ファイアーエムブレム』のＦＣページ。会員希望のみんなから熱いハガキがたくさん送られたぞ。今月からしばらくは、読者のハガキをメインに紹介していこうと思う。

■どんなことをしたいの？

●人気キャラ投票！
（愛知県／都築扶美栄ほか）
●おどり娘同盟を！
（福岡県／くらざわかずる）
●ゲーム中の様々な問題を話し合う！「例えば、バーハラの戦いの真相」とか
（大阪府／山本昌由）
●チョベリバカップルを決める
（滋賀県／杉本ユキヒロ）
など様々な意見がよせられてるぞ

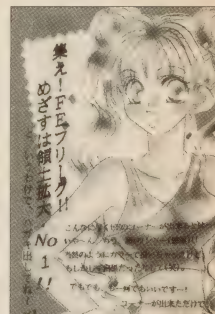
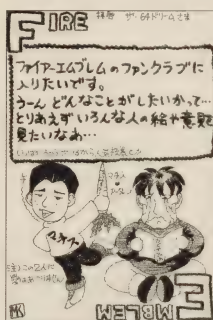
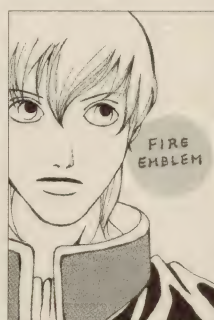
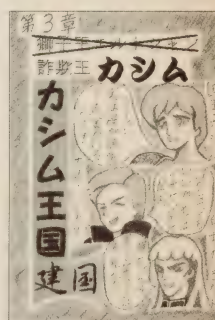
他に「こんなことやりたい」「ドリームインプレッションにエムブレムのことを熱く語りたい」などなどがあったら、どんどんお便りをください。今夏発売予定のＳＦＣ版最新作情報も来月からは紹介できそうだよ。

■FC正式名称を決める！

「FEFC でフェフク」とか（ちと辛い）「アカネイアパラダイス」とかね。ＦＣのマークもアイデア募集

■紋章を作る

クラブメンバーを紋章別にチーム分けなんてしてみたい。メンバー証も作りたいしね。アイデア求む！

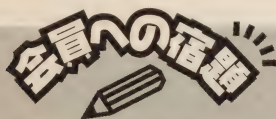
⬆（東京都／MELTE）
本屋巡りお疲れした。

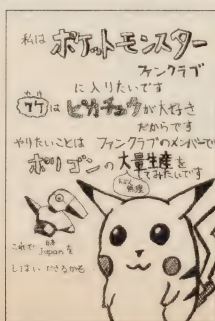
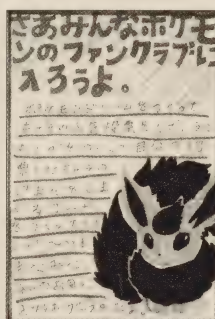
⬆（滋賀県／杉本ユキヒロ）
祝！初投稿の男キャラ！！

⬆（群馬県／かぱゆ）
見切りスタート！今後も頼む

⬆（神奈川県／海道まさる）
たくさん絵をのせたいね

⬆（愛知県／ユウ）
ごめんシステムは今後の課題

⬆（埼玉県／わるＦわるお）
妙な王国だよー

ポケットモンスターFC

２番人気のポケモンＦＣはさすがに、低年齢の読者が多い！ みんな名トレーナーを目指しているみたいだ。今月は送ってもらったおハガキを紹介するね。

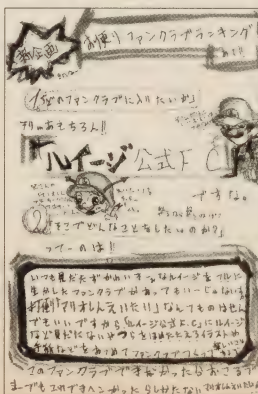
■どんなことをしたいの？

●ポケモンに関する会報を発行したい（佐賀県／合瀬瑠伊）●自分の考えたポケモンを送る（千葉県／多田幸）

■まずはFCの名前だね

やっぱり、まずはＦＣの名前を考えよう。かっこいい名前を考えたら、おハガキちょうだいね。

⬅（北海道／幡野知佳子）人気キャラランキングは誰がトップになるかな？

⬅（静岡県／まるまじろ）ポリゴンがあふれかえるのも、おもしろいかもね

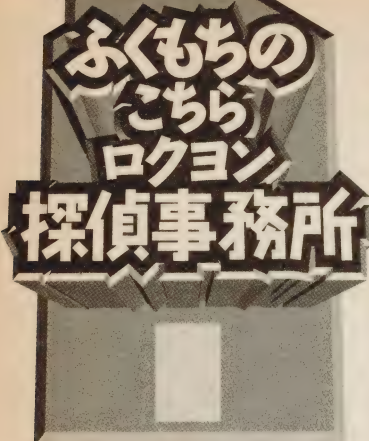
ルイージFC

３位に転落のルイージＦＣ。やはりルイージはダメなのか？ いや、そんなことはない！と思う諸君。ルイージＦＣに入ってはどうかな？ハガキ求む！

⬅（東京都／池田くん）目立たないキャラ集めってのはおもしろいかも。まとめ役はルイージしかいないもん！

ファンクラブシステムとは…

キミの入りたいFCを選んでハガキで参加してくれ。イラスト、意見などなんでもオッケイ。それぞれのソフトのN64版が出るころには、独立したページで展開したいぞ。あて先は66ページを見てね。

1	ファイアーエムブレムFC
2	ポケットモンスターFC
3	ルイージFC
4	ゼルダの伝説FC
5	爆ボンバーマンFC

ふくもちのこちらロクヨン探偵事務所

ぐっすん、G.W.に依頼が舞い込んだ!!

『ハワイ行くもんね!!』5月の連休は太陽キラキラ、ハワイでブロンズラブ～ と思ってたら『シェー!!』依頼がサオヘン酋長から来てしまった!!『夏休みに遊びに来るゲームファンのために、秋葉原を探索』輝く海にイルカ、ブロンズラブ…そうだヤマガタのペディグリーチャム代がかさんできてるんだっけ。サイドビジネス、気張りましょ。電気の街、世界の秋葉原をご案内いたします。

ふくもち

ラララ～♪自由気ままに生きる永遠の23歳（ウソコケ）

指令その2　秋葉原を探索せよ!!

スターフォックス64も発売されたばっかだし、いっちょテーサツとしゃれこむかってんだい! パソコンも欲しかったんだよね。

助手のヤマガタ

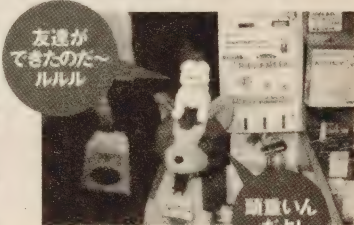
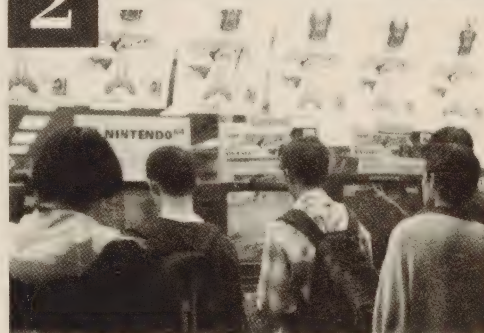
さっそくホームシックになってしまった20歳。食べてばっかり

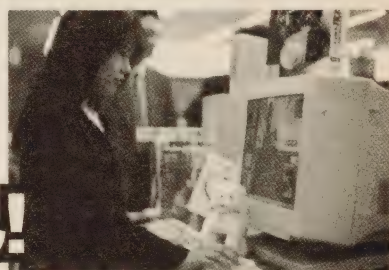
LET'S調査!! 露天商で有名なアキハバラデパートだ!

JR秋葉原駅で下車すると、ネオンまぶしい電気の街なの。威勢のいい呼び声と人だかりが…。

マーフィ岡田もたまに居るらしいよ。このオジサンたちの声には哀愁がただよっているって感じ。

1 パーツ買うならなんでも横丁なのね!

細い路地を一本入ると、スゴイ! 出店みたいにお店だらけ～。ネジやランプやら大型コテやら、メカニック人間は覗いてみる価値あり。このワンちゃんはセンサーで人を感知、吠えるのよ。ヤマガタも見習ってね。

2 パソコン、ゲーム、家電製品!!

この日は雨なのに店頭でスターフォックス64に励むひとでいっぱい! そう、秋葉原はタダでゲームができる街でもあるのだ。パソコンゲームならショップ内で楽しめるし。

この頃のパソコンってマジで速い。ふくもちも欲しいんだヨネ。デスクトップだって10万で買えちゃうよ。

3 ゴハン食べるならココ!!

食べる店は意外に少ない。オススメは「九州じゃんがららーめん」とんこつ味。少し歩くけど「万惣」のホットケーキもウマイ!! ファーストフードやソフトクリームは駅の近く。

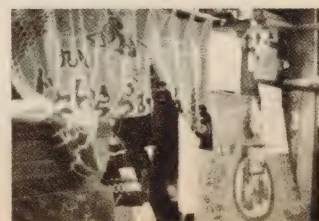
調査を終えて検証ね!ヤマガタ、大詰めよん

ふくもち『パソコン、ゲーム好きにはたまんない街よね～』
ヤマガタ『お金持ってなくても楽しめたっすねえ、姐サン』
ふくもち『たくさんお店があるから、比較して安い買い物ができるし。食べるトコがいまいちかな～。女の子向けパソコンショップが欲しいな!』
ヤマガタ『友達もできたっス!』
ふくもち『友達ならさっきめでたく売れてったみたいよ』
ヤマガタ『ガーン!!』

検証結果

金持ちも貧乏も楽しめる街、それが秋葉原。

ふくもち探偵事務所では、みんなが調査して欲しいことを無料で募集。なんでもござれ!!『ふくもちに調査依頼』係までネ。

『茶色の水ですよ、姐サン』犬舌なヤマガタ

関西フォックス〜なにわ遊撃隊出撃〜

●怒濤のフォックスなにわ隊設立●

第1回 これで銀河も安泰やなの巻

先月いきなりリストラ倒産してしまった「関西ブラスト株式会社」に続いて、まだまだ続く関西シリーズ第3弾。だいたい会社組織だから“倒産”などしてしまうわけである。ならば、フリーとして独立してしまおう。というわけで、フリーパイロットの集まりである“やとわれ遊撃隊”のスターフォックスに対抗して、フォックスなにわ隊を設立。さあ、なんでも依頼してな!

■■■

わたる：いやぁ、ついにこの“関西シリーズ”も第3弾に突入したな。わてはもう関西シリーズは終わりにしよと思うてたんやけどな…。

タムタム：何を言い出すのん。おっちゃん。わいの生活もかかってんやから、そんなこと言わずに続けなあかんで。

わたる：わ、分かったがな。というわけで、今月は念願のフォックスなにわ隊を設立。宇宙平和のため、みんなの依頼をなんでも受けることにしよう。

タムタム：具体的には、みんなの悩みの相談にのったり、調べて欲しいことを、わてらが調査したり。まぁ、なにかと困っていることがあったらハガキをもらいたいというわけやね。

わたる：もろちん『スターフォックス64』のイラストやマンガも引き続き募集してるから、送って欲しいんやな。

フォックス：どうも、なにわ隊設立おめでとう。僕らも応援しますよ。

ファルコ：おい、フォックス。人のことより自分の心配をしろよ。

ペッピー：いや、フォックスもだんだん親父に似てきたなぁ。

スリッピー：大丈夫！　大丈夫！

わたる：おお、本家のスターフォックスのメンバーやないかい。まいど、応援おおきにな。感謝するで。

タムタム：おっちゃんおっちゃん、信用したらアカンやん。相手はキツネやで、キツネ。人様をだますやつやで…。

わたる：そ、そやった。
もう少しでキツネにつままれるとこやった。

フォックス：それは疑い過ぎというもんですよ。まかせて下さい。

タムタム：まかせるって、何をまかせるねん、あんたらに…。

フォックス：アンドルフの野望は僕らが必ず砕きますよ。

タムタム：マジやマジ…。おっちゃんじょーだん通用せえへんで、こいつら。

スリッピー：大丈夫！　大丈夫！

わたる：そやな、アドリブもきかんな。

ペッピー：ボムをつかえ！

わたる：おいおい、なんでここでボム使わなアカンの一一!!

全員：ちゅど〜〜〜ん!!（大爆発）

タムタム：ごほっ、ごほっ、おっちゃん生きてるかぁ？

わたる：な、なんとか、げほっげほっ。

タムタム：ごほっ、ごほっ、果たして、このメンバーでこれからもやっていけるんやろか。このコーナーは……。

スリッピー：大丈夫！　大丈夫！

わたる：さっきから、それだけかい!!

タムタム：こりゃ、こいつらにアドリブ教えるとこから始めんとな（涙）

おハガキ募集

てなわけで、すでにお知らせしたように「フォックスなにわ隊」では、みんなの依頼を募集中。「月の石をとってきて」なんて依頼はさすがに受けられないが、がんばりまっせ。また、イラストや4コマ漫画も募集中だぞ。

宛先 〒102東京都千代田区九段南1-5-13（株）毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「関西フォックス」係まで

わたる

宝塚出身の副編集長。東京生活4年目にしても標準語が一切話せない根っからの関西人

タムタム

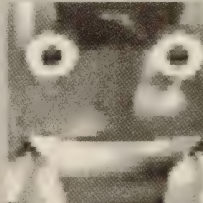
原子炉工学科で危ない研究をしたため、身の危険を感じゲームライターに転身した広島人

フォックス

やたらと何事にもまじめで、話しぶりも熱い。関西には少ないタイプ。でも字はヘタだ

ペッピー

あれこれと指示を与えたがる、会社でいえばうるさがたの部長。やたら昔話しをしたがる

スリッピー

理系に強く、運動神経が悪そうな典型的なタイプ。口げんかはしてもけんかはしない

ファルコ

血の気が多くケンカ好き、でも女性はにがて。女性ネタでからかうと反応がおもしろい

実験に失敗はつきものだが、青春におっぱいは腫れ物である。と言ったのは、今は亡き実験くん長官であった。つーわけでGWも実験中でサービス、サービス。

一、月曜日の実験はNHK『あぐり』を見てから
二、火曜日の実験はアニメ『ポケモン』を見てから
三、水曜日の実験はドラマ『ギフト』を見る前
四、木曜日の実験は『渡る世間～』の回想をしながら
五、金曜日の実験は『金妻』の批判をなじりあいながら

もう二度と戻らない貴重な青春をダメにしている連中だ。社会には踊らされないと断言するも、SPEEDの新曲を真似て４人で踊っている姿が確認されている。会社内では奴等に関わるな！が今月の議題として提出されている。

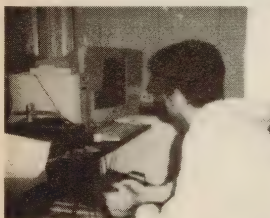
実験1 集中時間測定

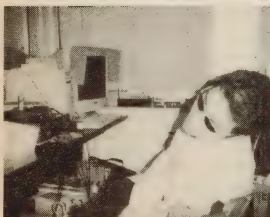
■人は何時間集中してゲームをできるのか？

ＲＰＧならつゆ知らず、アクションやシューティングで、緊張の糸をきることなく、人はどこまでゲームをプレイし続けるのだろう。実験くんが問う社会派実験レポートをお届けする。実験してくれるのは、新メンバー、デビッドだ。数々のゲーム大会で優勝経験を持つ筋金入りのプロゲーマーだ。

30分

まだ、楽勝。プレイゲームのステージも中盤に入り、集中力はバツグン。となりでゲームをプレイしていても気にならない様子だ。やや、手首が疲れてきた感じはある。

1時間

だいぶ集中力が散漫になってきた。試しに「財布が落ちてる！」などと言うと立ち上がってしまうほど。１時間がギリギリのリミットと言えるのではないか？ このころから、「ペッピーてめえよお」などと画面に向かっての暴言が増えてくる。

2時間

ゲームも３回目にはいり、だいぶグロッキー。「松たか子が裸で歩いている」と言っても「はーん」と言うだけになってしまった。これ以上は実験不能と判断。だが、実験中止後、１時間も経たないうちに、またしてもプレイ再開。その神経には降参。

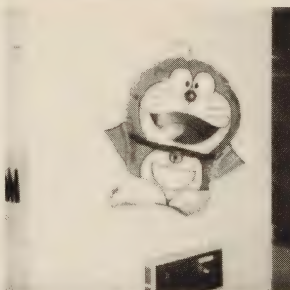
結果 ゲームは1日1時間！と行った先人、高橋名人は正しかった

実験2 電話は何コールでとるか？

⬆ベルの前に受話器をとる「見切り」という荒技を持つケリー

新実験くんメンバーのケリーが、電話のベルから、受話器をとるまでにどれくらい時間を要するかを測定。平均値を出してみた。社内で最速のタイムを持つケリーだけに、どの測定でも２秒をきるタイムを検出。10回の平均値は1.87秒という驚くべき結果が出た。この後、ケリーは電話取り世界大会に出場することを決意。

結果 スピードと正確さは比例する

実験3 風船ドラえもんは何日もつのか？

人気のドラえもんの「スカイシアター」（エポック社）は、ガスを入れてから何日もつかを実験。４月11日に実験開始して、5月7日現在でも弱まっているが、飛び続けている。今後、記録を目指して実験を続行する。

結果 やはりドラえもんは息が長かった

ちまたの実験レポート

読者からも実験レポートが数多く寄せられている。長野県の小出澤からは、ハードとソフトの耐久性について実験課題が提出された。64Ｄ編集部のハードとソフトで実験中だが、おそらく今世紀中には結果が出ないと見ている。また、東京都の石上からは「各種ハードで犬がキライなものは何か？」という実験結果が寄せられた。結果は犬がキライなハードはサターンということが判明。なぜ、そうなのかが記されていないので、解明は不可能だ。

Letter's Paradise64

工作大王

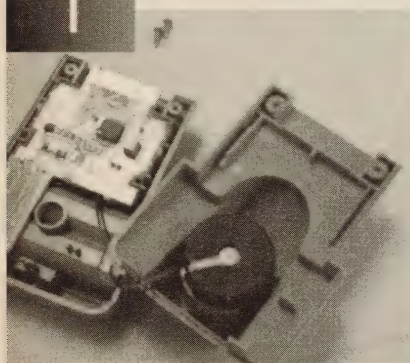
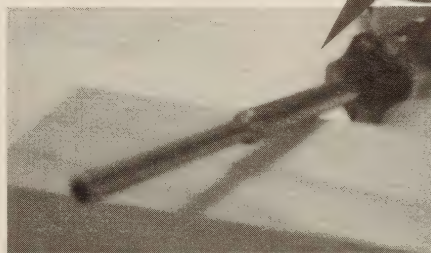
既製品のあふれかえる世の中。人とは違うものを自らの手で作り出したくはないか？そんな欲望を誌面に反映するコーナーがこれだ。みんなも大王を目指そう。

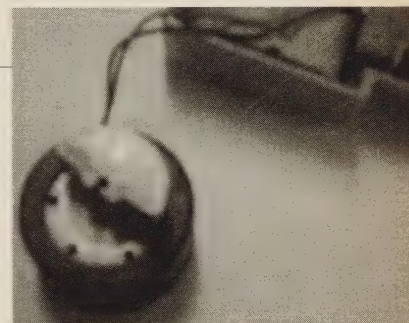
さぁ君も、ハンドメイドでゲームライフを楽しくしよう～!!

●今月の工作
オリジナル振動パックを作ろう!!

第１回目は振動パックを改造して、オリジナルの振動パックを作ってみよう。くれぐれもいっておくが、工作ガイドの通り作ってくれ。それ以外で故障しても当局はいっさい関知しないので、壊れたから弁償して！っていうのはナシだぞ。

用意する物 振動パック／コンピューター用ドライバー／おかしのオマケグッズ／セロテープ

1 分解しよう、そうしよう

コンピュータ用のドライバーで振動パックのネジをはずそう。簡単にふたがあくぞ

このドライバーでね!

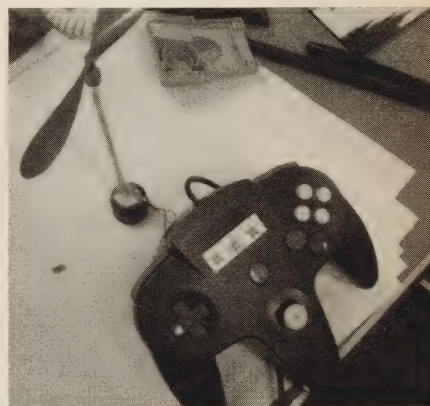
⬅コンピュータ用の先がこういう形状ものを使おう。¥1250くらいで売っている…。

これが振動のしくみだ!

⬇意外に簡単な仕組みなのだ。上の半円の部分が回転して、振動部分になるってわけ。

2 いろんなものをのせてみよー

⬅おかしのオマケを振動部分に乗せてみる。回転して楽しいよ。

⬅おかしのオマケをさらに改造してこんなマリオを作ってみました

⬇おもちゃのプロペラをつけると振動時に回転して、扇風機がわりに…。はならないけど、これが愉快なんだ。

3 あそんだら、元にもどそうー

遊び終わったら、必ず、ネジをしめて元にもどそー。でないと、壊れてしまうかもしれないからね。また、濡れた手で触るのも危険だから、取り扱いには注意しようね。

■次回は…

納涼！夏祭りオリジナルパッド作りに挑戦するぞ。

注　意

上記の改造以外での改造をして、部品が壊れた場合は、いっさいの責任をもちません。小さいお子さんはご両親と一緒に遊んでみてね。

とかくこの世は噂ばかりが先行する情報社会。その情報過多時代から、真実のみを探し出すことは非常に困難だ。困難で思い出したが、茶碗蒸しには銀杏だよな。

あなたのマチに流れているキミョウなウワサを大検証!

噂 ブラストドーザーの最終ランクは「You are Crazy」である

⬆え、写真が違うって? だってそれはやはり自分の目で確かめてもらいたいし

これは最初に言っちゃうとガセです。64ドリーム編集部では、ちゃんとオールプラチナメダルをゲットして確認しました。で、出たセリフは「参りました……」でした。まーこれは日本語版なので、アメリカ版のソフトでは「You are〜」と言われるかもしれないね。確かにオールプラチナまでやる人はかなりの腕だもんなー。編集部ではアンドゥレアだけが成功しました。

ガセ

噂 フォックスが落ち込むらしい

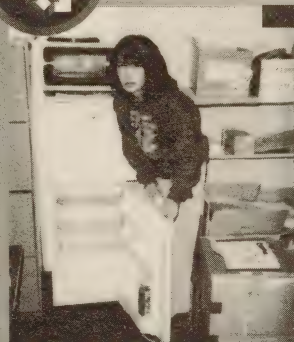
⬆確かに、何かに疲れた表情のフォックスたち。そんなにうなだれないでよ!

あんまりヌルいプレーばかりしていると、タイトル画面でフォックスたちが落ち込むらしい。という情報が届いた。確かに写真では、フォックスたちはうなだれてショボンな感じだ。だが、これもガセ。ドリテクページでも紹介しているけど、タイトル画面でフォックスたちの首が自由に動かせるんだ。これで、こんな感じになるってこと。タイトル画面でも遊べちゃうってのがいいよな。

噂 エビス丸はダダをこねるらしい

⬆お店入りたい! 入りた〜い! とダダをこねるエビス丸。うーん、いい絵だ

『がんばれゴエモン』の主役級キャラ、エビス丸が、メシ屋の前で、中に入りたい!とダダをこねるらしいという噂が届いた。確かに写真ではそう見える……。実際のところ、そんなことはないんだけれど……。もしかしてエビス丸ならやりそうだぞ。これは自分で実際にプレイして確かめてみるしかないかもね。編集部には2回目のサンプルロムが到着ズミ。何回か試しているところだ。

噂 64D編集部の冷蔵庫は、いつも空っぽらしい

⬅蹴られた跡が痛々しい冷蔵庫だ。

ゲームをするか、メシを喰うかの生活を送る64D編集部には、ところどころ蹴られた跡はあるが、真っ白な素敵な冷蔵庫がある。だが、いっつも中は空っぽ状態。ふくもちの入れて置いたビストロの材料も喰われる始末だ。一体、誰が喰いあさっているのだろうか? 編集部では徹夜状態で張り込み、真相をつきとめる予定。ある筋からの情報によると、深夜に小人が現れるとのウワサも流れている。

マジ

これから、ハガキの締め切りは発売号の前の月の月末必着に決定! なので、来月6月売り号なら、5月31日に届くように送ってね。その次の7月売り号なら6月30日だ

●来月からおハガキのあて先の住所がかわります!!●

お便り天国への新あて先はコチラ ▶ 〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「お便り天国64」各係まで

スター・ウォーズ®
帝国の影

A long time ago in a galaxy, far far away…

映画『スターウォーズ<特別編>』の公開に続きゲームでも『スター・ウォーズ 帝国の影』が日本上陸。今まで発売されているスターウォーズのゲームなんかとは迫力が格段にちがうのだ！

●発売元：	任天堂
●発売日：	97年6月14日
●価　格：	7800円
●容　量：	96M（バックアップメモリ付）
●ジャンル：	アクションシューティング
●プレイ人数：	1人　●コントローラパック：非対応

ついにあのスターウォーズが日本上陸!

3つのモードで楽しめる!

映画『スターウォーズ<特別編>』の公開とともにアメリカからやってきた『スター・ウォーズ　帝国の影』。映画『スターウォーズ』の監督であるジョージ・ルーカス率いるルーカスアーツが制作しているだけに、あの壮大なスペースオペラの世界観をうまく再現したゲームに仕上がっている。この『帝国の影』という話は、映画スターウォーズ3部作の2作目『帝国の逆襲』と3作目『ジェダイの復讐』の間に位置している話で、まだ映画化はされていない。しかし、すでに映画の中ではお馴染みになっている登場人物が何人か出てくるので、スターウォーズファンにはたまらないハズ。ちなみに、ゲームの方は、シューティング、アクション、そしてバトルレースという3種類のゲームが1つになっていて、全10ステージが楽しめてしまう。

今回はスターウォーズの基礎知識と、全10ステージの内、ステージ7までを紹介していくぞ。

SHT ステージ

主人公の乗る「アウトライダー」などに乗り込んで帝国軍と交戦するステージ。自分で操縦するものと、銃座だけを操るものとがある。

ACT ステージ

主人公を直接操作して、数多くのミッションをクリアしていく3Dアクション。アスレティック要素や謎解き要素もあるのだ。

RAC ステージ

1ステージだけに登場するバトルレース。超高速の「スウープ」というバイクに乗り、敵と戦いながら目的地までぶっ飛ばす。

主人公はダッシュ・レンダー

◆ダッシュの心強い相棒リーボ。アウトライダーの操縦もできるが、ダッシュの方が腕はいい

ゲームの主人公としてプレイヤーが操作するのは『ダッシュ・レンダー』。『帝国の影』の中心となる人物だ。映画シリーズの中では影の薄い人物ではあるけど、実はとっても活躍しているってことがこのゲームをやれば分かるはず。「ヒゲづらのちょっとジジむさいオヤジ」なんていわないでね。

ルーク・スカイウォーカーにはC3-POとR2-D2、ハン・ソロにはチューバッカ、そしてダッシュ・レンダーには『リーボ』。ゲーム中でもいろんな所で主人公を助けてくれる相棒だ。リーボからの通信は聞き逃さないようにね。そしてダッシュの愛機として登場するのが『アウトライダー』。ハンの乗るミレニアムファルコンにちょっと似ているけどこっちの方が性能がいいのだ。

◆レンダーの愛機アウトライダー。旧友ソロの乗るファルコン号よりも性能がいい

ボバとの対決も!

帝国の兵士ストームトルーパーやインペリアルガードなどを始め、映画にも登場する数々の敵キャラとの対戦。そして、『スターウォーズ 帝国の逆襲』に初登場して人気をあつめる名脇役(!?)のボバ・フェットとの対決も控えている。ダース・ベイダーの片腕的役割をもつこの賞金稼ぎは、暗殺者としても名を馳せる人物。ついにコイツとの戦いが実現するのだ!

ボバ・フェット

◆銀河に名高い賞金稼ぎ。バウンティ・ハンターとして愛機スレイブIを乗り回す

ストームトルーパー

◆帝国軍が誇るクローン兵士ストームトルーパ。ザコなんだけど人気は高かったりもする

まずはストーリーを把握せよ!

ゲームを楽しむ前に、登場人物達の相関関係や物語の背景といった『スターウォーズ』の世界観を知っておいた方がいいだろう。単純にいってしまえば、この物語は宇宙を支配している帝国軍と、それに対抗する勢力である反乱軍との戦い。そこに様々なドラマが詰まっているのだ。「帝国の影」は映画の2部と3部にまたがるストーリーだ。

スターウォーズ 帝国の逆襲

宇宙要塞デススターをルークたち反乱軍の猛攻によって破壊された帝国軍は、大軍団による猛攻で反乱軍を惑星ホスに追い詰める。帝国軍の機械化部隊に苦戦した反乱軍はホスを脱出、ルークはオビワンの師であるヨーダのすむ惑星ダコバへとフォースの修行にでる。ハン・ソロとレイアは、ソロの旧友ランドの統治する雲の惑星ベスピンへ向かうが、ベイダー卿に脅されたランド・カルリシアンによって帝国の手に落ち、ハン・ソロは炭素冷凍にされてボバ・フェットに引き渡されてしまう。フォースの力でそれを察知したルークは、惑星ベスピンに急行するが、ダークサイドへ引きずり込もうと待ち伏せしていたベイダー卿と戦うことになる…。

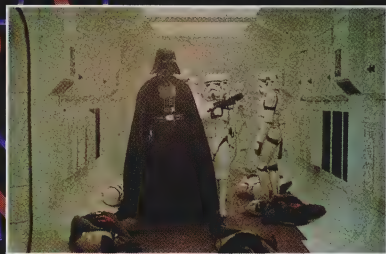
スターウォーズ ジェダイの復讐

凍結されたハン・ソロは、ランド・カルリシアン、レイア姫、そしてルークたちの活躍で、タトゥーインにあるジャバの宮殿から救い出された。レイア、ソロ達は、帝国軍が建造中のデススターⅡを守っている、惑星エンドアのエネルギーシールド装置を破壊しに向かう。が、帝国軍の猛抵抗により窮地に立たされる。一方ルークは、父親であるベイダーを善の道に引き戻そうと暗黒皇帝と対決、やられそうなルークを助けたのは善の心を取り戻したベイダーだった。エンドア星では平和を愛する原住民イウォークの助けを得てシールドの破壊に成功。ミレニアムファルコン号に乗ったランドを先頭とする反乱軍に、デススターⅡは破壊されたのだった。

ゲームの前に映画でチェック

「映画というものは完成することは決してなく、制作が中断されるにすぎない、とあるフィルムメーカーがいっていたが、僕は自作を放っておくことに終止符を打ち完成させることにした」とは、脚本監督であるジョージルーカスの言葉。77年当時に技術や予算との関係であきらめざるを得なかったシーンを現在の最高水準のSFXで当時の映像をよみがえらせた。まだ劇場で見たことがない人にほどこの感動を味わってもらいたい。

▲帝国軍の尋問をうけるルーク・スカイウォーカーとオビ・ワン・ケノービ

▲俳優の年齢は当然20年前のまま。ハリソンフォードの若いこと

▲悪役のヒーロー、ダース・ベイダー。ルークよりも高い人気を誇る

スターウォーズ <特別編> 5月下旬公開

スカラ座ほか全国東宝洋画系
監督・脚本／ジョージルーカス
出演／マークハミル、ハリソンフォード、キャリーフィッシャー他

◀ハン・ソロ（右）のいい加減だけど情にあつい性格は魅力的

スターウォーズ人物相関図

反乱軍

レイア姫

オルデラン星のプリンセスで反乱軍のリーダーの1人　命を救ってくれたソロに思いを寄せている

オビ・ワン・ケノービ

ルークにフォースの力を伝授したジェダイ騎士　ダース・ベイダーの戦いで命を落とす

ルーク・スカイウォーカー

フォースの力を操ることのできる最後のジェダイ騎士　ベイダーとシゾールにその身を狙われる

C3-PO

R2-D2

ランドカルリシアン男爵

ハンとダッシュの旧友　クラウドシティーの執政官だったが、帝国に恨みを持ち反乱軍に荷担する

一匹狼

ハン・ソロ

以前は一匹狼の密輸業者であったが、ルークたちに雇われたのをきっかけに反乱軍に荷担する

ダッシュ・レンダー

金のためならどこへでもいく密輸業者　同業者だったハンやギャンブラーのランドとは旧友　射撃やパイロットとしては一流

帝国軍

パルパタイン皇帝

別名暗黒皇帝　全銀河に君臨する帝国の支配者　フォースの暗黒面を操り、ベイダーも逆らえない

ダース・ベイダー

シスの暗黒卿とも呼ばれる皇帝の片腕　かつてのジェダイ騎士で、じつはルークの父でもある

悪の組織

プリンス・シゾール

犯罪組織ブラックサンの首領　ある理由でベイダーに恨みをもつ　ルークを殺すことでベイダーの計画を潰し、失脚させようともくろんでいる

ジャバ・ザ・ハット

銀河の暗黒街では大物の1人でタトゥーイン星に住む　借金を返さないハン・ソロに賞金をかける

賞金稼ぎ

ボバ・フェット

銀河に名高い賞金稼ぎであり、暗殺者　凍結されたハンをジャバに届けようとする途中IG-88に襲われる　愛機スレイブIに搭乗

IG-88

賞金稼ぎの暗殺ドロイド　ボバから凍結されたハンを奪おうとするが愛機に痛手を負わされる

敵対　兄弟　師弟　肉親　恋愛　相棒　狙命　敵対　敵対心　依頼　親友　敵対　旧友　狙う　依頼&協力　旧友　敵対　敵対

★マークはハズブロージャパン社製のフィギュア写真です。くわしくは132ページを見てね！

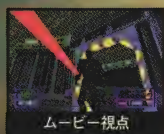
基本操作

STAR WARS

ダッシュ・レンダー

後方視点

上方視点

ムービー視点

Rトリガーボタン スイッチを入れる
スイッチを押したりドアを開けたりする。Rトリガーを押しっぱなしで横移動も可能。

Cボタンユニット
武器の変更 / 視点変更 / しゃがむ / ジェットパックオンオフ

十字キー 視点変更

Lトリガーボタン 視点変更

Bボタン 攻撃

Aボタン ジャンプ

Zトリガーボタン 回りを見る
Zボタンを押したまま3Dスティックで辺りを見回したり、狙い撃ちをしたりする。

3Dスティック 移動
アナログ入力なので、少し倒せば歩く、大きく倒せば走る。

スノウスピーダー

後方視点

コックピット視点

ムービー視点

L/Rトリガーボタン エアブレーキ

Cボタン▶ 視点変更
十字キーと同じく視点変更する。

十字キー 視点変更

3Dスティック 操縦

Aボタン ブースト

Zトリガーボタン 特殊ケーブル発射
AT-ATの足に絡める為のケーブルを発射。

Bボタン レーザー

STAR WARS

アウトライダー

コックピット視点

後方視点

前方視点

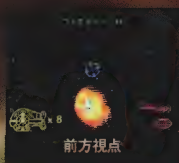
Rトリガーボタン ミサイル

近くの敵に誘導ミサイルを発射する。5発の装填に時間がかかる。

Lトリガーボタン
視点変更

十字キー
視点変更

3Dスティック
照準を合わせる

Zトリガーボタン
ミサイル

Cボタンユニット
上：レーザー
左：ミサイル
右：視点変更
下：ミサイル

Aボタン
レーザー

Bボタン レーザー

銃座からのレーザー攻撃

スウープ

後方視点

ダッシュ視点

Rトリガーボタン 右アタック

右側の敵に体当たりする。

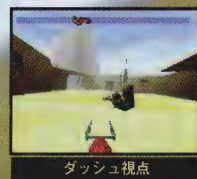
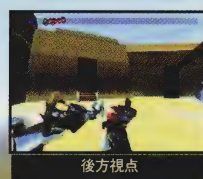
Lトリガーボタン
左アタック

十字キー
視点変更

3Dスティック ハンドル

スウープの移動、ハンドル操作。

Zトリガーボタン 左アタック

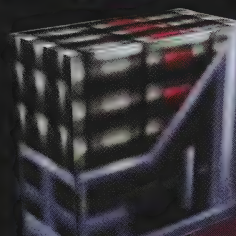
左側の敵に体当たりする。

Cボタンユニット
上：前進
左：前進
右：視点変更
下：後進

Aボタン
前進

Bボタン
後進

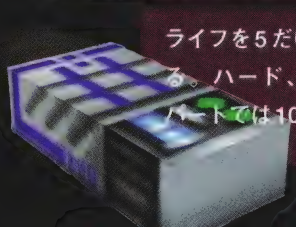
武器アイテム紹介

ステージ7までに登場する武器とアイテムを紹介しよう。種類はそう多くはないし、頻繁に武器を交換することはないのであまり頭を悩ますことはないと思うけど…。ステージ5以降に登場するジェットパックの操作は慣れるまで少し難しいかもね。

ブラスター
弾数を気にすることなく使用できる基本的なレーザーガン。

シーカー・ミサイル
敵を追尾していく誘導弾。シーカーの視点もある。

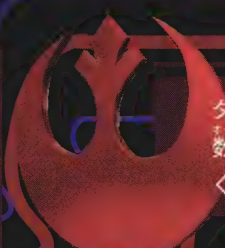
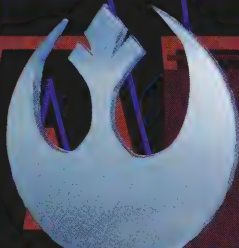
パルスキャノン
近距離戦に適している拡散弾。ブラスターよりも威力がある。

スタナー
トルーパー達を一定時間麻痺状態（スタン）にさせる。

フレイムウェポン
近距離の敵に大ダメージを与える火炎放射。

5ヘルス
ライフを5だけ回復する。ハード、エキスパートでは10回復。

20ヘルス
ライフを20回復してくれる回復アイテム。

フルヘルス
ライフを完全回復してくれるアイテム。ほとんど見かけない。

無敵アイテム
一定時間だけ体の周りにバリアが張られて無敵状態になる。

エキストラライフ
ダッシュの残数を1upしてくれる。

チャレンジポイント
ステージ内に点在する。これを集めるといいことがある。

ジェットパック
背中に背負うことにより空中を移動できる。水中からの脱出にも使用。このアイテムを入手できるのはステージ5。入手後は移動できる範囲が広くなり、攻撃できるパターンも広がる。操作に少し慣れておかないとつらいかも。

Level 1. ホスの戦い

Battle of Hoth

デススターを破壊された帝国軍は躍起になって反乱軍を追いつめ、ついに辺境の惑星ホスにその前哨基地を発見した。帝国軍のダース・ベイダーは、反乱軍の若きパイロット 、ルーク・スカイウォーカーをダークサイドへ転身させようと、彼の発見に執念を燃やし、惑星ホスへ大量の機械化部隊を派遣した。反乱軍の補給物資を運んできたダッシュ・レンダーは、旧友ハン・ソロとの再開を喜ぶまもなく、ルーク率いるローグ中隊に参加してスノウスピーダーに乗り込んだ。

指令1 偵察ドロイドを倒せ

帝国軍が、反乱軍のエコー基地を攻めるために、偵察用のロボットを送り込んできた。最初の指令は『偵察ドロイドを破壊せよ』。小手調べだ。レーダー上に示された小さな目標を一掃せよ！

指令2 AT-STを叩け

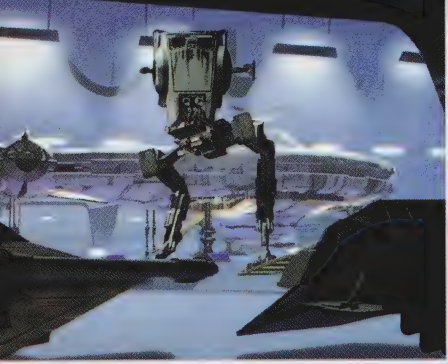
チキンウォーカーと呼ばれる帝国軍の歩行型兵器を破壊せよ。頭部にレーザーを撃ち込んでやれば破壊できるはずだ。すばしっこく、小回りのきく奴なので、スピードに緩急をつけて攻撃せよ。

指令3 AT-ATを潰せ

メッセージがでたらすかさずZボタンでケーブルを発射。

離れすぎると限りあるケーブルがきれてしまうぞ。

足を絡めて転ばせろ! でも敵は奴だけではないぞ! 気をつけろ。

AT-STが豆タンクなら、AT-ATは重戦車だ。頑丈なボディにはレーザ砲などほとんどきかない。スノウスピーダーに搭載した特殊ケーブルを足下に絡めて、転ばせてやるのがいいだろう。さながら映画「スターウォーズ　帝国の逆襲」の1場面だ。

Escape from Echo Base

Level 2. エコー基地からの脱出

ルークやダッシュ達のローグ中隊が時間を稼いだおかげで、反乱軍は無事にエコー基地から脱出することができた。しかし、帝国軍の手により基地の動力装置が破壊されてしまい、ダッシュの愛機アウトライダーを格納している第3ベイの扉が開かなくなってしまった。取り残されたダッシュは、基地から脱出するために、地下にある非常電源を作動させることにした。エコー基地の中には味方の姿はなく、帝国軍の対寒冷地歩兵スノウトルーパーがうようよしている。心して進まねばならないだろう。

⬆ハン・ソロの乗るミレニアムファルコン号が目の前で飛び立っていく。旧友をおいていくなんて…

⬆基地内にあるワンパの檻。いかにもスイッチを入れたら出て来そうだけど…。なかにいいものがあるかもしれないし…

⬆遠くにいる敵もブラスターでねらい打て! 絶えずあたりに注意を払わねばならない

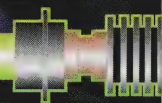
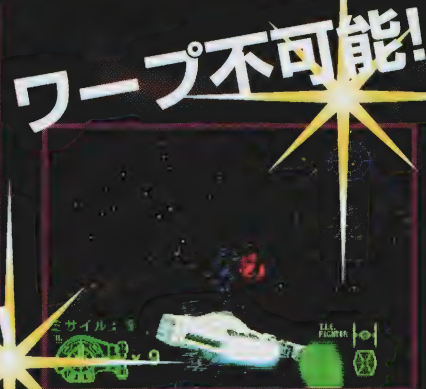
⬆地下のジェネレーター（動力装置）室。トルーパーやドロイドが見張っている

⬆ジェネレーターの動力室にあるスイッチを全てオンにして、非常電源を確保せよ

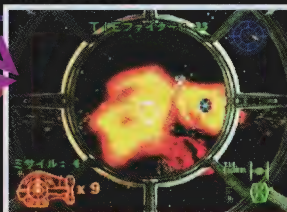
⬆地響きとともに突然地面が裂け始めた。当然落ちれば死んじゃいます

◆ステージボスのAT-ST。後ろから足下に回り込め!

⬆愛機アウトレンダーにもトルーパーが。くっそー、ゆるさんぞー

Asteroid Chase
Level 3. 小惑星帯

帝国軍の手に落ちた惑星ホスのエコー基地脱出に成功したダッシュ。しかし、宇宙空間には帝国軍の戦艦スター・デストロイヤーやタイファイター、タイボマーの大群が待ち受けていた。しかもそこは無数の星のかけらが散らばっている小惑星帯。ワープをするだけのスピードを出すことは不可能だ。こうなったら大群のなかを抜けて行くしか道はない! ダッシュは相棒リーボにアウトライダーの操縦を任せて、銃座へと向かった。帝国軍のうるさいハエどもを片っ端からたたき落としてやれ!

⬆スター・デストロイヤーと交戦しているひまはない

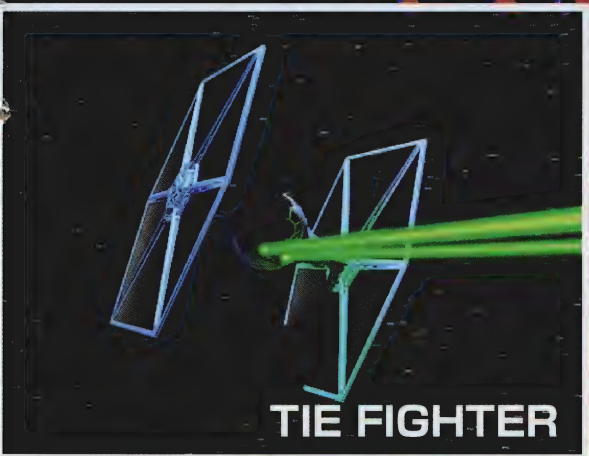
⬆アウトライダーの周りを帝国軍タイファイターが飛び回る

⬇アウトライダーのレーザー銃で次々と打ち落としてやるのだ

⬆5発づつ装填される誘導ミサイル。装填には時間がかかるがどんどん撃て

⬇かってに追尾攻撃してくれるので撃ちっぱなしでオーケーだ

TIE BOMER

第二章 ボバ・フェットを探して

Ord Mantell Junkyyard

Level 4. オードマンテルの廃品置き場

惑星ホスを後にしたレイア姫とハン・ソロは、惑星ベスピンのクラウドシティーでベイダーの手に落ちてしまった。ルークの活躍でレイア姫は救出されたが、ソロは炭素冷凍にかけられ、ボバ・フェットに引き渡された。レイア姫は、ソロ救出のためにボバの行方を探すことをダッシュに依頼した。そしてボバの居場所を知っているIG-88がいるオードマンテルの廃品置き場へ…

ノンストップのホバートレイン

跳ぶ

↑速度のあるホバートレインなので、急カーブ時の慣性の法則に気をつけよう

しゃがむ

↑跳ぶかしゃがむかを瞬時に判断して行動せよ。結構痛いぞ

乗り移る

↑距離を測って慎重に飛び移る。上方視点にするとわかりやすい

↑間違えたホバートレインに乗ると、途中で道が無くなっていることも

↓乗り移りに失敗したりすると見事に引かれます。なかなかヒサンです

↑小さい浮遊型のドロイドがどこからともなく攻撃してくる。はっきり言ってイヤ

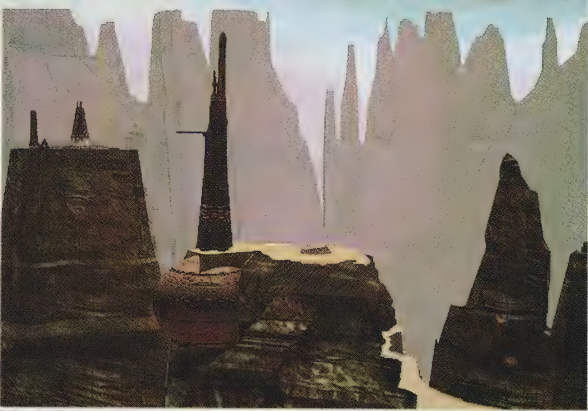
↓リーボがホバートレインのブレーキを破壊して、廃品置き場へ突入

↑コイツが賞金稼ぎの暗殺ドロイドIG-88。ボバ・フェットが運ぶ凍結されたソロを狙うが返り討ちを食らった

IG-88

↑IG-88のパルスガン攻撃は結構きく。やばくなったらすぐに逃げろ!

トレインガード

↑ホバートレインに乗っている敵。直接攻撃型

Gall Spaceport
Level 5. ガルの宇宙港

IG-88から聞き出した情報によると、ボバ・フェットはザー星系のどこかにいるらしい。ダッシュのカンでは、帝国軍衛星基地のあるガルに違いない。すでに帝国軍の要注意人物となっているダッシュは、アウトライダーを宇宙港に乗り込ませることはできない。しかたがない、峡谷の影に隠したアウトライダーはリーボにまかせて、単身で帝国軍の基地に侵入するしかなさそうだ…。

宇宙港への危険な峡谷

◆帝国軍ってのはいつも変なところに基地をつくるぜ。落ちないようにしなければ…

◆帝国の基地の中には、ストームトルーパーや、ドロイド達が出迎えてくれる

◆ホバーリフトで移動。すれ違うシップには一体誰が乗っているのだろう

◆レベル1ではボスだったATIST。今回は中ボスとして登場。

◆ジェットパックでボバのいる格納ベイに向かう。対決の時は近い…

対決

ボバ・フェット

◆ジェットパックで飛び回ったり、シーカーを撃ってきたりする

◆ボバを倒したら次はボバの愛機スレイブIと対決。つ、強い

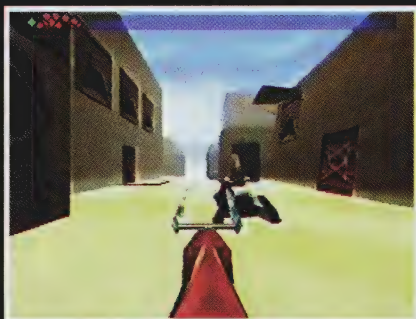
第三章 暗殺者を撃退せよ

Mos Eislely and Beggar's Canyon

Level.6 モス・アイズリーとベガーズ峡谷

ボバ・フェットを追いつめたダッシュだったが、帝国軍に阻まれ取り逃がしてしまった。その頃ルークは、暗黒組織のシゾール（ルークを亡き者にしてベイダーの計画を阻み、皇帝の側近という地位をとって代わろうとしている）に命を狙われていた。彼の身を案じたレイアは、フォースの修行のためタトゥーイン星にいるルークを護衛するようにダッシュに依頼した。

ルークを救え！

宇宙港モスアイズリーの酒場で、迫り来る暗殺者に目を光らせていたダッシュ。彼は、シゾールの策略によって暗黒街の顔役ジャバに賞金首とされたルークを、ならず者のスウープジョッキーズが狙っているのを耳にした。「いくらルークでもこれだけの数は相手にできまい」ジョッキーズよりも早く、ルークのいるオビワンの家にたどり着け!

◆ジョッキーズより早く、もしくは彼らを全員倒してルークの所へ行くのだ

◆宇宙港だけあって、宇宙船が飛び立つシーンに出くわしたりする

時速600kmを体感せよ

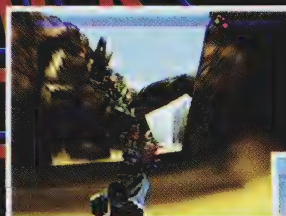
◆すごいスピード感。うかつにアクセルを全開にはできない。事故って自爆するな!

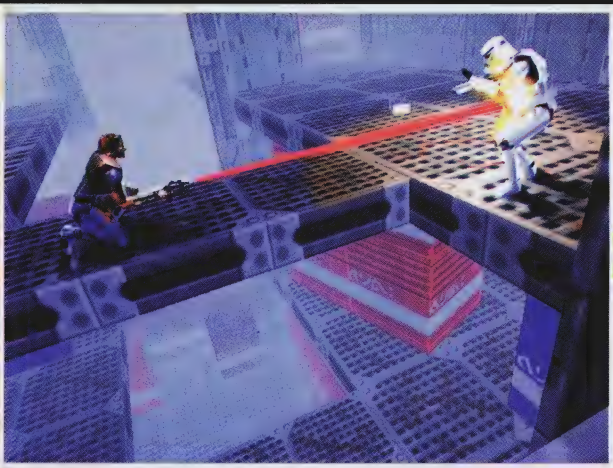
◆モスアイズリーを抜けてベーガーズ峡谷へ。Zボタンで左アタック!

◆ジョッキーズをカベにたたきつけて倒すのだ。数が多いぞ

◆砂漠には突然イーターが口を開けている。おっこちたら食われるぞ

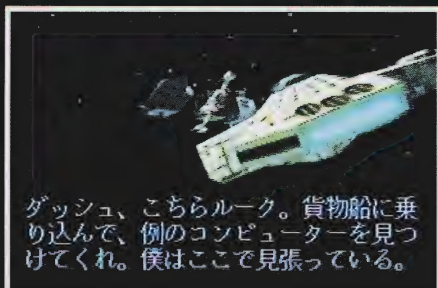
スウープ

ポピュラーなスピーダーバイクよりもスピード重視に設計してあるスウープ。車体の耐久力は弱いが、時速600kmもだせるため、ならず者が好んで愛用する。

◆ちょっと間違えば岸壁に激突。手に汗握るシーンだ

◆なんとかルークのもとへたどり着いた。疲れるよ、ホント

Inperial Freighter Sprosa

Level 7. 帝国軍貨物船スプローサ

タトゥーインでルークと再会したダッシュ。ルークの命を狙っているのは誰なのか2人はまだ知らなかった。その黒幕を調べるためにシゾールとの接触を計っていたレイアは、シゾールが仕切るブラックサンから帝国軍の秘密兵器情報をもつコンピュータを、1隻の貨物船が運んでいる、という情報を得た。釈然としないダッシュであったが、ルークに依頼され、金のために奪取計画に参加した。

帝国軍のコンピュータを奪取せよ

⬆ルークの乗るXウィングの誘導で貨物船に接触、侵入するアウトライダー

⬆貨物船に乗り込むと待ちかまえていたトルーパーが攻撃してくる

⬆船員用のベッドルームにいるトルーパー。もしかしてこのカッコのまま寝てるのか?

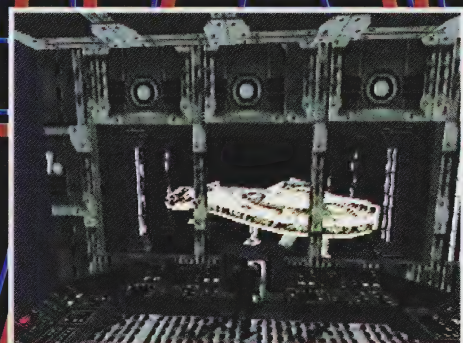
⬆あっちこっちに仕掛けられたレーザー。体力に気を配らないと死んでしまう

⬆回転扉に挟まれればダメージを食らう。トラップだらけなので気をつけよう

⬇貨物倉庫にたどりついたダッシュ。どうやって先に進むんだ?

⬆ヒントはこのスイッチ。左右の扉を見比べてみよう。これを動かすとここが…

ステージボスはローダードロイド

⬅移動能力は遅い[illegible]の、のばしてくる腕には注意。攻撃[illegible]る

⬅コンピュータを奪ったら[illegible]ホに迎えに来てもらおう。信頼できる相棒だ

TO BE CONTINUED・・・

STARFOX 64
スターフォックス64
STARFOX
STRIKE DOWN!! T

●発売元：任天堂
●発売日：発売中
●価　格：8700円（振動パック同梱）
●容　量：96M（バックアップ機能付）
●ジャンル：シューティング
●プレイ人数：1～4人　●コントローラパック：非対応

スターフォックス64 星屑の攻略ガイド 後編

STARFOX 64
STARDUST CAPTURE GUIDE II

発売1か月――。
キミはもうすべてのステージをクリアしたか？
そして伝説の勲章を手にしたか？
『SF64』にはまだまだ隠された秘密が
隠された謎がある！
難しかったからといってあきらめたキミも
まだまだ物足りないと言うキミも
再び宇宙に飛び出そう！
振動パックはセットしたか？
それでは、作戦発動！

HE MONKEY ARMY
―くたばれ！ 猿野郎―

全ステージルートマップ

『SF64』の全16ステージのルートを紹介しよう。当然だが、1度では全ルートは通れない。が、勲章をとったステージは、ゲームオーバーになっても勲章は残っているので大丈夫だ。

STAGE ROUTE MAP

コーネリア HIT150
ファルコを助けて、石のリングをすべてくぐる→86P

メテオ HIT200
ワープゾーンをすべてくぐる→86P

フィチナ HIT50
時間内にスターウルフを倒す→87P

セクターX HIT150
スリッピーイベント前にボスを倒す→90P

セクターY HIT150
ステージで敵を100機撃墜する→87P

カタリナ HIT150
時間内に円盤を撃沈させる→89P

ソーラー HIT100

タイタニア HIT150

アクアス HIT150

ゾネス HIT250
サーチライトをすべて破壊する→88P

マクベス HIT150
左ルートでワープ装置をすべてくぐる→90P

ボルス HIT150

セクターZ HIT100
6機のミサイルをすべて撃墜する→91P

エリア6 HIT300
8つの信号を点灯させる→90P

ベノム2 HIT200
ベノム1

条件を満たした場合のルート
条件を満たしていない場合のルート
ワープゾーンを通るルート

表の見方

各惑星で条件を満たすと、白い矢印のルートをたどることになり、条件を満たさないと青い矢印のルートをたどることになる。

勲章をとるためには

勲章は各ステージで1つづつもらうことができる。もらえる条件は上のルート表のHITの部分と仲間が全員生き残っていることだ。各ステージで決められたHIT数(敵を撃墜する)をとれば、勲章をもらうことができる。ボスを倒せば10～最大50HITにもなるので、それを加算したHIT数で評価される。また、チャージ弾でまとめて敵を倒せば、撃墜数にさらにプラスHIT数が加算される。勲章をとるにはこのテクをマスターしよう。

⬆ちょっと見にくいけど、これが全勲章をとったルートマップだ

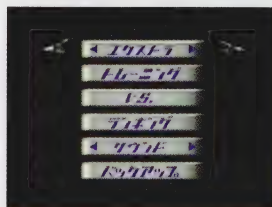
⬆チャージ弾でまとめて倒せばHIT数が加算される

今、明かされるスターフォックス64の真の姿はコレだ！

すべてのルートをクリアしたか？

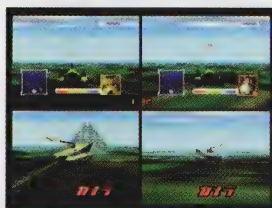
左のルートをすべてクリアし、なおかつ全部の勲章を集めると、取り説にのっていた「いいこと」が明かされる。きみはもう見たか？

1 全ステージ勲章ゲットでエクストラステージに

全ステージで勲章をとれば、ゲームモード選択画面の「メインゲーム」のところに左右の矢印が現れるはずだ。これで3Dスティックを左右に入れると、「エクストラステージ」が登場する。いわば、超ハード難易度モードだ。腕に自信のあるキミなら、ぜひ1度トライしてもらいたい。敵の弾数、弾の速さ、狙いの正確さはハンパじゃないぞ。

←エクストラステージ登場。真の「SF64」の姿がここにある。

←この弾数！ よけるので精いっぱい！ 勝機はあるのか？

2 VSモードにランドマスター出現、そしてVSパイロットも!!

レベル2のベノムで勲章をとれば、VSモードではランドマスターも使えるようになっている。これでアーウィンVSランドマスター。ランドマスター同士のバトルが楽しめる。また、このモードのみ、ランドマスターのショットレベルがあがるぞ。さらに、エクストラステージでもベノム2で勲章をとると……。なんと、パイロット同志で戦えるのだ。

←ランドマスターでVSできる。ショットのパワーアップもあるぞ

←なんだ！このVSは!! これが真のVSなのか！

3 レベル2アンドルフの正体を見たか！

ベノム2でないと見ることのできない、アンドルフの真の姿が今明かされた。なんと、脳みそがヤツの真の姿だったのだ！ うげげ！ しかも、目玉を飛ばして攻撃してくるときた。こ〜んなヤツはさっさと倒してしまおう。このエンディングでは、今までとは違うあるシーンが見られるのだ。

↑これがアンドルフの真の姿だった。なんつー気味悪いやっちゃ

4 エクストラサウンドモード出現

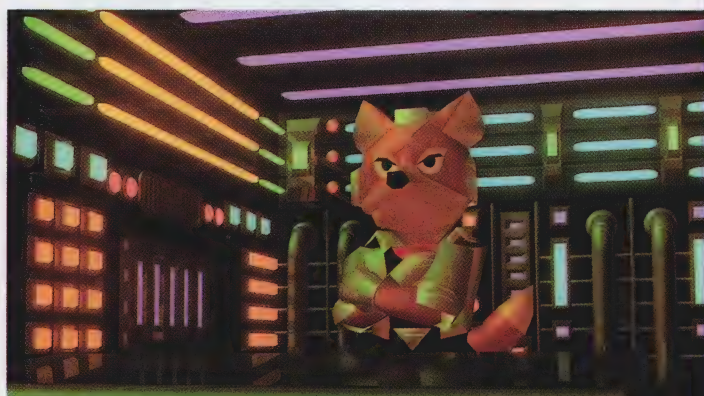
エクストラステージが出現すれば、サウンド部分でもエクストラサウンドモードが登場する。ここでは、全BGMや効果音などがきけるようになるぞ。結構かっこいい曲も多いので、じっくり聞いてみるのがいいかもね。できれば、全セリフも聞けるモードもほしかったよな。

↑壮大な音楽だけを楽しむことが出来るモードだ

5 そしてこいつは一体誰だ！

エクストラモードに入ったら、フォックスの顔に注目。なんと、お顔が違っているじゃありませんか！ サングラス姿のこの顔は……！ そう、ある人に影響を受けているんだろうね。ちょっとクールなフォックスを楽しみたい人は、早くエクストラに行こう！

↑おおっ！ 我らのフォックスがちょっと大人のテイストに

ステージ攻略ガイド

CORNERIA コーネリア

最初の分岐の謎は石のリングだった！

勲章条件：HIT150

最初の分岐の秘密をなかなか解けなかった人も多いんじゃないかな？ ファルコを助けた後の石のリングくぐりで分岐条件が完成する。ボスで見れば、分岐した方のが簡単だ。勲章をとるなら分岐はやめよう。

◆まずはショットのパワーアップを

まずは、コーネリア市街地に入る前に1つ。入ってすぐの高架線の下でショットをパワーアップさせること。ショットパワーが弱いとザコ敵でも残してしまうことになる。3段階状態なら速射もきくので、ボス戦には絶対有利だ。

←最初のアイテムを見逃すことが多い。敵に惑わされるな

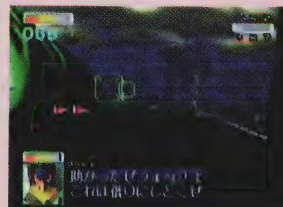
◆勲章をとるなら分岐しないこと

ここでの勲章条件はHIT150。分岐してしまうと、敵の数が減るので、150は難しい。勲章をとりたいなら、石のリングをくぐって分岐ルートで攻めよう。ちなみに任天堂ではHIT200を軽く越えているとのこと。

←ファルコは助けないと死んじゃうので、助けておくように

ステージ分岐

①ファルコを助ける

ファルコが前に出て敵をひきつけるイベント発生。ここで、ファルコの援護をして、後ろの敵をすべて撃破すること。

←失敗するとファルコが死んでしまう

②岩のリングをすべてくぐる

この岩の間をすべてくぐり抜けること。そうすると、滝の前でイベント発生。ファルコにつづいて滝の中に入れるようになるぞ。

←滝の中に入れば、ステージ分岐成功だ。後はボスを倒すだけ

成功なら「セクターY」P87へ→

失敗なら「メテオ」P86へ↓

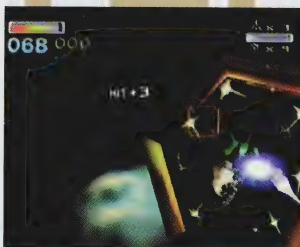
METEO メテオ

隕石群の間を抜ければアイテムも！

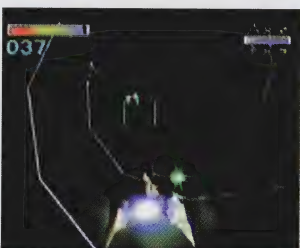
勲章条件：HIT200

隕石群を抜けていくメテオは、ところどころ隕石のリングが浮いているところがある。この間を通り抜ければ、スマートボムなどのアイテムが出現する。

◆勲章をめざすならまとめてHIT

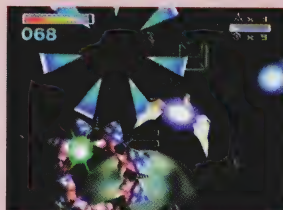
勲章条件はHIT200。てきとーにやっていると取れない数だ。ならば、確実に密集地にチャージ弾をぶちこんで、3HIT、5HITを狙っていこう。ザコが集まるまで、引きつけるのを忘れずに。

←1HITでも多くとれるように、チャージ弾をぶちこめ

◆うずまき前にたたきおとせ

やっかいな渦巻き野郎は出現と同時に、うずまき状に速射開始。白いワイヤがひかれる前に撃破してしまおう。画面左に寄っていて速射すれば、まとめてたたき落とせるぞ。

←こうなっちゃうと大変。この前に画面左によっておこう

ステージ分岐

①ワープリングをすべてくぐる

ステージ中盤に登場する青いワープリングの中をすべて通過しよう。これで、ワープゾーンに突入できる。

←これがワープゾーン。これをすべて通り抜ける

②ワープゾーンを通る

ワープゾーンを通れば、ご覧のようにワープに突入する。この間は、ボーナスステージになるので、アイテムを数多く取ろう。

←星が流れて、映画のワンシーンのようなワープに

成功なら「カタリナ」P89へ→

失敗なら「フィチナ」P87へ→

SECTER-Y セクターY

とにかくまとめて叩き落とそう

勲章条件：HIT150

メテオ同様、ザコの多いステージだが、まとめて落とせばHIT数もかせげるので腕の見せ所だ。人型マシンはホーミング、敵戦艦の砲台もチャージ弾でHITできるぞ。

◆ローリングしながら移動せよ

基本はローリングしながらの左右移動。敵のレーザー攻撃をはじきながら、攻撃に転じる。戦艦をすり抜ける時もその場ローリングで抜けると楽になるぞ。

◆とにかくZトリガーで回り続けろ。敵弾を回避できる

◆まとめて狙ってHIT数をあげよう

ザコ敵はまとめて倒すのが基本。1匹にホーミングしたら、他の敵が現れるまで待つ。で、そろったところにチャージ弾。これで1HIT、3HITになるぞ。まとめて出現した場合には、ブレーキで待機してホーミングしよう。

◆HIT数をかせいでおかないと終盤が辛くなるぞ

◆モビルスーツタイプはチャージ&速射

人型は回避運動にも優れているので、チャージ弾をぶっぱなした後に、すぐさま速射して、敵の進路に追い打ちをかけよう。まとめて登場するシーンでは、ホーミングで固定してBボタンボムで攻撃しよう。ホーミングボムになるぞ。

ステージ分岐

HIT100を達成する

勲章と違ってHIT100を達成すれば、自動的にステージ分岐条件になる。分岐したくない場合は、ザコは見逃すことだ。

◆ボス前で80ならば分岐はしない。カタリナ進路になる

成功なら「アクアス」P88へ
失敗なら「カタリナ」P89へ

FICHINA フィチナ

大空中戦を制するのはショットパワーだ

勲章条件：HIT150

最も勲章条件が簡単なステージと言えるが、そのためにはスターウルフを時間内にたたき落とさなくてはいけない。補給パーツでレーザーアイテムを取りのがすな。

◆とにかくホーミングで落とせ

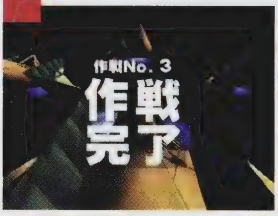
ザコは後ろからホーミングすること。スターウルフ戦も同じで、宙返りでバックをとって、チャージ弾をぶちこんだあと、真上の旋回する敵を追って、機体を傾けながら速射しよう。

◆確実に1機ずつ落とすこと。ウルフ戦のときジャマになるぞ

◆ミッション成功と失敗

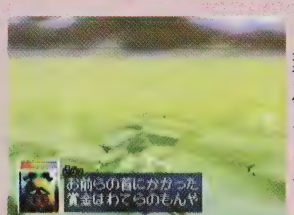
成功 時間内にスターウルフを倒せば、基地の爆弾は解除される。

◆作戦完了ならソーラーへのルートが開かれる

失敗 フィチナ基地が爆破され、スターウルフが生き残る。

◆逆にウルフを残せば、2回目の戦いではパワーアップしてないのだ

ステージ分岐

①スターウルフを全滅

時間内にウルフ隊を撃破する。最初の戦いなのでウルフ隊はパワーアップしていない。ホーミングで追って、速射で倒そう。

◆ピグマはペッピーをよく狙う。最初に倒してしまおう

②ウルフ隊を残すのも手

ウルフ隊を2機落として、後は残せば、2回目の登場の時は、残った2機がパワーアップせずにやってくる。後が楽になるぞ。

◆後々を考えてフィチナではは失敗ルートを選ぶ方が楽になる

成功なら「ソーラー」P89へ
失敗なら「セクターX」P90へ

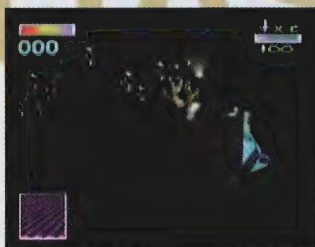
AQUAS アクアス

ブルーマリン唯一の見せ場ステージだ

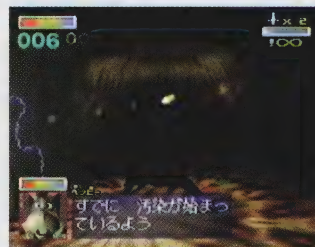
勲章条件：HIT150

海底面は、ザコ敵が少ない分、簡単に見えるが、勲章条件のHIT150は結構大変。ほとんどの敵を撃破しないと達成できないので、敵の動きを把握しよう。

◆ミサイルはホーミングで使おう

ショットボタンを押しっぱなしでホーミング照準が現れたら、Bボタンのミサイルを撃つようにしよう。これで、ミサイルがホーミング弾として使えるようになる。これなら敵を逃さないぞ。

←ミサイルなら通常ショットよりも威力満点。これでどうだ

◆ローリングで左右移動を

アーウィンに比べて運動精度は落ちるが、ローリングで移動していけば、敵弾はまず当たらない。ミサイルを撃ち終わった直後の暗闇状態が、敵弾に当たりやすいので、ミサイル直後は特にローリングして回避しておこう。

←ローリングしながらの左右移動で敵弾をはじき返せるぞ

◆柱を壊せばアイテムが出る

前半のマリンスノーが降る柱のところは、柱にミサイルを撃ち込むことで、アイテムが出現する場所がある。主にシールドサプライなので、確実にゲットしておけば、後で楽になるぞ。

←ホーミングの照準が柱に当たるので撃っていこう

◆ボス戦までにHIT127でないとダメだ

勲章を狙うなら、ボス戦までにHIT127をゲットしておかないと取ることはできない。中盤の三角バリアを張る敵などを、まとめて倒してHIT数を増やしておこう。ザコ貝やちょうちんアンコウもおいしいぞ。

←もうこの時点でダメ。序盤の貝などは確実に落としておこう

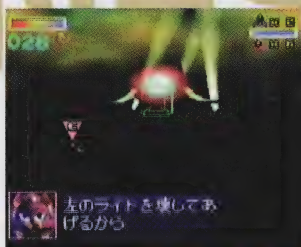
ZONESS ゾネス

サーチライトをすべて叩き壊そう

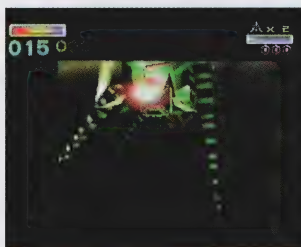
勲章条件：HIT250

ここでの勲章条件はHIT250。これもなかなかハードだ。とにかく敵をまとめて倒すこと。ボス以外ではボムを使わないことを心がけていこう。後々のためキャットの応援もあまり借りないように。

◆キャットに手柄をもっていかれるな

キャットは現れるとサーチライトを壊す手伝いをしてくれる。ただ、あんまり調子にのっていると、後々、セクターZで、ミサイルも落としてしまい、こちらのHIT数が削られてしまうぞ。

←イヤな人は一発撃って、後退させておこう

◆すきまに入ってアイテムかせげ

水上に立つ鉄塔の下をくぐり抜けたり、コンテナ、クレーンを破壊すれば、ボムやショットのアイテムが出現する。ボス戦ではショットパワーはMAXにしておきたいのでいろいろくぐってゲットしておこう。

←入れなさそうな隙間は機体を傾けて進入してみよう

ステージ分岐

①サーチライトをすべて壊す

冒頭のペッピーのセリフ通り、サーチライトをすべて壊せば、ステージ分岐条件がクリアされる。キャットが壊しても大丈夫だ。

←サーチライトもホーミングで確実に破壊しよう

②失敗してもキャットは

サーチライトを壊さずに分岐しなくても、次のステージでキャットは応援にきてくれる。マクベスルートならうれしい応援になる。

←セクターZルートを目指すならキャットには遠慮願いたい

成功なら「セクターZ」P91へ
失敗なら「マクベス」P90へ

KATARINA カタリナ

暁の空中戦。ビルと基地を守り抜こう

勲章条件：HIT150

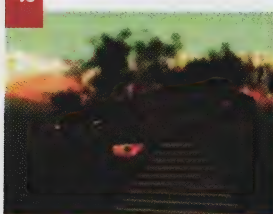
敵機の数が多い分、HIT稼ぎは楽だが、まとめて落とせないので、1機ずつ確実に落としていこう。相変わらずペッピーが後ろをとられやすいので、ペッピーの位置を常にレーダー上で確認すること。

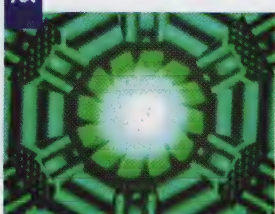
◆大空中戦はホーミングで

もう何度もいうようで悪いが、とにかくホーミングで敵をロックオンするまで、ショットボタンは離さないこと。ロックオンしなければ、それは友軍なので間違って撃ち落とさなくなるからね。

◆ロックオンすれば1発でザコはしとめられる

◆ミッション成功と失敗

成功 時間内に円盤のコアを破壊すればオッケイ。ビルも死なないぞ。

◆こんなのが落っこってきたひにゃ、たまんないぞ

失敗 円盤からとんでもない破壊光線が発射される。ビルは大丈夫か？…

◆こっちの絵の方が迫力満点。ビデオに撮っておこう

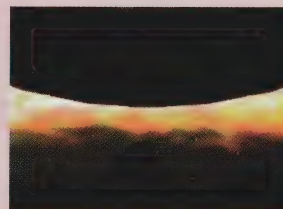
ステージ分岐

①時間内に円盤を破壊

円盤の周りのハッチを破壊して、中央のコアが出現したら1分以内に撃破すること。スマートボムも有効なので速攻で落とせ。

◆行きすぎたらすぐに反転してコアを狙おう

②ビルの体も気になるが…

ソーラーが苦手でセクターXに進みたいなら、ビルには申し訳ないが、円盤はいっさい相手にしないで、そこら辺をうろうろと飛んでよう。

◆失敗でもHIT数と仲間が残っていれば勲章はもらえる

成功なら「ソーラ」P89へ↓

失敗なら「セクターX」P90へ→

SOLAR ソーラ

灼熱惑星はボス戦までが結構ハードだ

勲章条件：HIT100

出てくる敵の数が少ないのでHIT数をかせぐのも大変だが、その前に灼熱地獄でシールドが減ってしまうのが気がかりだ。火の玉を攻撃してシールドリングを取ろう。

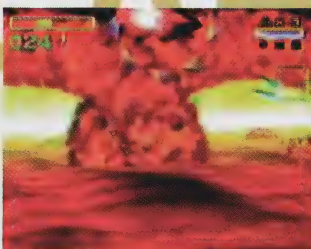
◆ビルがいるならアイテムGET

カタリナで作戦完了していれば、ビルが援軍に来てくれ、アイテムをまき散らしていってくれる。せっかくの好意だから取っておきたいが、結構地表すれすれなのでシールドに注意したい。

◆ビルが来てくれるまで、なるべく上のほうに飛んでいよう

◆ビルがいなくてもアイテムGET

敵を倒したり、火の玉を破壊すればシールドサプライは数多く出現する。星形のミドルサプライも2つ出現するので、シールドが減ってもあきらめずガンガン撃っていこう。

◆まさに九死に一生を得た感じのシールドサプライ

◆溶岩の津波はブーストで

ときたま起こる溶岩の津波はブーストして一気に抜けた方が無難。ブレーキすると逆に熱波をくらってシールドが減少してしまうぞ。ローリングしながら画面スミのほうで加速しよう。

◆この場合なら左スミめがけて加速で切り抜けよう

◆ボスにいくまでにHIT数をかせげ

ボスにたどりつくまでにHIT数をあげたいが、なかなか敵がまとまってくれない。鳥のような敵が唯一まとまって飛んでくるので、このタイミングを逃さないようにホーミングで落とそう。

◆ボスもHITくれないし、結構ハードなんだよね

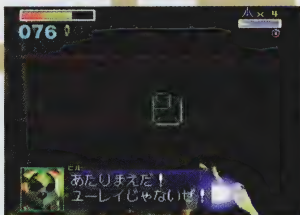
SECTER-X
セクターX

速攻で決めるか、イベントを発生させるか？

勲章条件：HIT150

ステージ中盤の戦艦の残骸部分で左右にルート選択ができる。これを左にいけばワープ装置があり、セクターZに一気に飛べる。ゲームのターニングポイントでもある。

◆左コースでビルも登場する

カタリナミッションを失敗させて、戦艦の残骸分岐で左コースを選ぶとビルが出現する。あの円盤の攻撃でもビルは無事だったんだね。ビルはフォックスの前を飛んでルートを切り開いてくれるぞ。

◆ビルは生きてました。これでちょっと一安心

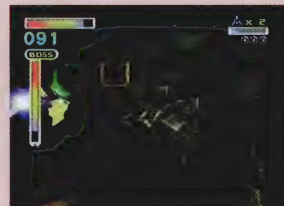
ワープでセクターZへ

左ルートで、渦巻き状のプレートがいくつかあるが、これがワープ装置だ。装置の中央をショットして、装置をくぐり抜ければ、セクターZへのワープゾーンが開かれる。アイテムもいっぱいだ。

◆この装置がワープ装置。かとり線香のようだ

ステージ分岐

①時間内にボスを倒す

速攻でボスを撃沈すれば、分岐条件発生。マクベスルートが開かれる。ポイントはMAXレーザーで速射すること。

◆とにかく敵の攻撃前にレーザー速射で勝負

②スリッピーイベントなら

ボス戦に手間取ると、スリッピーが勝手に先行してイベントが発生してしまう。この場合のルートはタイアニアになる。

◆どちらに行っても戦車ルートなので、好みの方を選択しよう

成功なら「マクベス」P90へ
失敗なら「タイアニア」P91へ

MACBETH
マクベス

白熱の地上戦！敵輸送列車を撃破せよ

勲章条件：HIT150

ここも勲章狙いは楽なステージ。ボス戦を戦わずして勲章が手に入るので、とにかくランドマスターの操作を覚えて、ザコを一掃できるようにしよう。

◆勲章狙いならボスとは戦わない

ボスを倒さずに8つの信号を解除すれば、ボスごと補給基地に突っ込むイベントが発生する。そうするとHIT51が手にはいるので、ボス戦までにHIT99をとっておけば、勲章ゲットだ。

◆結構、エヴァンな感じなボス。でも今回は相手にしません

◆落石もおいしいHITになる

列車から落とされる岩石もおいしいHITになる。落ちる手前からロックオンしておけば、3HITなどになるので、勲章獲得には欠かせないおいしい敵になるぞ。確実に壊してしまおう。

◆見逃しがちな岩石だが、HITになるので破壊しよう

ステージ分岐

①8つの信号を解除

ボス戦手前から現れる8つの信号を撃って、安全装置を解除すれば、ボス戦を避けてステージ分岐が発生する。

◆8つの信号は線路の左右に配置されている。見逃すな

②ボスとは戦わない

動きが愉快なボスだが、ステージ分岐をする場合や、勲章をとりたい場合は、あえて無視。戦いたい人は信号を撃たないように。

◆ゆらゆらと揺れる加減が絶妙なベンジャミン。攻略は95P

成功なら「エリア6」P92へ
失敗なら「ボルス」P92へ

SECTER-Z
セクターZ

6機のミサイルを叩き落とせ！
勲章条件：HIT100

6機の巨大ミサイルからグレートフォックスを守るミッションだ。ゾネスルートからくれば、キャットがミサイルを破壊してくれるイベントも発生する。

◆ミサイル強襲!! 確実に落とそう

6機の大型ミサイルは1番、2番＆3番、4番5番6番の3セットに分かれて襲ってくる。3・4番はスリッピー、ファルコが撃沈してくれるが、勲章をとるなら早めに回り込んで自分で落とそう。

◆ミサイルの位置を教えてくれるのでチャージ弾をぶちこめ

◆グレートフォックスの間をすり抜ける

グレートフォックスのハッチを通り抜けて進路反転もできる。4・5・6番ミサイル接近の際は、ここを通り抜けると楽にいけるぞ。ビジュアルシーンもあってかっこよいのだ。

◆ギャラリー受けにも最適。かっこよく決めよう

ステージ分岐

①6機のミサイルをおとす

条件はこれだけ。6機のミサイルを、他のキャラの力を借りてもすべてたたき落とせば、次ステージはエリア6だ。

◆できれば自分の力ですべてたたき落としたい

②ミサイルをくらうと

グレートフォックスに1発でもミサイルが当たれば、次はボルスへ。フィチナを通って、ウルフ隊を残していたら再戦だぞ。

◆エリア6に行くとウルフと最初の戦いはベノムになる

成功なら「エリア6」 P92へ
失敗なら「ボルス」 P92へ

TITANIA
タイタニア

砂漠を疾走するランドマスター
勲章条件：HIT150

ランドマスターステージ。スリッピーイベントが発生しないと来れないが、地雷などのトラップやボスもくせ者なので、結構ハード。エキストラだとすんごいぜ。

◆ローリングの幅に注意

敵弾などを避けるのに有効なローリングだが、戦車では回転の幅が大きいので、障害物に当たることも多い。特に地雷がしかけられているところでのローリングはひかえよう。

◆ゴロゴロっと回転すると途中で止まれないので注意だ

◆地雷はホーミングでまとめてHIT

地雷ゾーンが来たら、地雷の1つをロックオンして、敵がかたまるのを待つ。ここにチャージ弾をぶちこめば、地雷が敵もろとも吹っ飛んでくれるので3HITや5HITを取ることができるぞ。

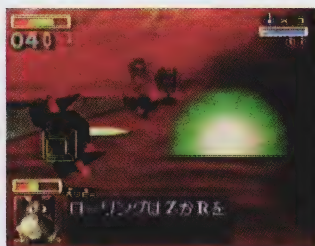
◆地雷の爆発にこちらも巻き込まれないように注意しよう

◆ホバリングはやや手前から

ホバリングはボタンを押してから飛び上がるまで、少し時間がかかる。ので、空中のアイテムを取りたい場合は、やや手前からホバリングして落ち際に取ると、効率よくアイテムを取れるぞ。

◆よっこらせっとあがるので、アイテム間近では取り逃がすぞ

◆ホバリング使用不可ならやり直せ

アーウィンは羽が壊れたが、同様に戦車はホバリング装置が壊れてしまい、ジャンプできなくなってしまう。ボス戦では、ホバリングは必須なので、補給パーツが出なければやり直した方がいいぞ。

◆火を吹き出したらアウト。1機失ってもやり直した方がいいぞ

AREA-6
エリア6

ベノム最終防衛戦を突破せよ

勲章条件：HIT300

おそらく勲章をとるのが、最も過酷な条件のステージのひとつがここだ。敵の数が多いので HIT 数はかせげるが、それにしても 300 はちとしんどい。

◆機雷ゾーンはスマートボムだ

機雷はチャージ弾で誘爆させてもいいが、数が多すぎる！ 画面左で爆破しても右側に回ってくるのでダメージをくらってしまう。おもいきってスマートボムで勝負だ。

◆この数だからね。通常ショットではどうしようもないぞ

◆ザコは円盤を盾にしよう

その円盤だが、ザコの弾よけにも使える。円盤を攻撃しているときに、ザコの弾を引きつけられるので、ローリング旋回して通常ショットでとどめをさそう。引きつけすぎるとダメだ。

◆円盤を盾にしてザコの弾を誘導する。後はローリングで逃げる

◆円盤は集中砲火で 3HIT プラス 1

ステージ序盤に登場する中型円盤は中央を攻撃することで 3HIT がとれる。円盤とあわせて 4HIT になるので、HIT 数獲得には欠かせない。ザコの合間をぬって円盤に集中攻撃をしかけよう。

◆しんどいけれど、ダダダっと撃ってローリングで逃げよう

◆ミサイルは全部撃たなくてもよい

ステージ中盤のミサイル攻撃は、セクターZのように、全弾撃ち落とさなくてもいいので、自分の進路のミサイルだけを撃ち落とそう。HIT 数がほしい人はチャージ弾で破壊しよう。

◆今回のミサイルはよけに徹しても大丈夫だ

BOLSE
ボルス

最終防衛基地での激戦開始

勲章条件：HIT150

ここは、ルートによってウルフ隊が出現したり、しなかったりする。基本的にフィチナ成功ルートでくれば、基地だけなので、意外に楽にクリアできるぞ。

◆ルートでスターウルフ出現が異なる

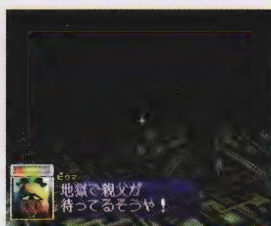
ここでは、フィチナからの成功ルートでくれば、ウルフ隊は出現しない。フィチナを通らないルートでは、ウルフ隊4機が出現する。物足りないと言う人は、フィチナで半分撃墜して、残しておけば、ここで2回目の戦いができるぞ。勲章がほしいならウルフ隊でかせげ。

フィチナでウルフ隊全滅

フィチナでウルフ隊を全滅させておけば、ここではウルフ隊は出現しない。バリア解除と敵基地のコア破壊ミッションだけになる。

フィチナ以外のルートなら

フィチナを通らないと、ここで最初で最後のウルフ隊が出現する。フィチナ同様パワーアップしていないウルフ隊なので苦ではないはず。

◆楽勝だけど、なんか物足りないよね

◆やっぱ、最後はこういう戦いがないと盛り上がらないよ

◆バリア付近のアイテムのとり方

バリア付近にある、砲台を破壊すれば、シールドリングが出現する。ショットパワーが弱いときなどは、ショットアイテムも出現するので、ウルフが登場してくる時なら、先に壊しておくほうがいいだろう。アイテムは残しておいても消えないぞ。

◆先に壊しておくとウルフ戦に便利

バリアの破壊前に砲台を壊しておけばより安心。ピンチになっても、バリア付近に戻れば回復できる。特にウルフ戦になれば、回復アイテムは必須だ。追いかけられても、ここで回復して反転すればいいからね。ウルフが出現しないときは、ムリして壊しにいかなくてもいいぞ。

◆バリアの塔の付近に、必ず砲台がある

◆壊せばシールドサプライリングが出現

BENOM1
ベノム1
アンドルフとの決着へ！フォックス単身出撃
勲章条件：なし

ボルスから来ると、ラストステージはベノム1（イージーレベル）になる。イージーと言っても、敵の攻撃はハンパじゃないので油断しないことだ。

◆ルートでアイテムの取り方が違う

ステージ中盤はいくつにも道が分岐する場所が登場する。ここでは、行く方向によって出現するアイテムが違うので、攻撃重視なのか、シールド回復重視なのかを考えて進もう。

◆右へいくと回復系が多い、左ならボムやショットだ

◆敵弾をはじき返せ

とにかくザコも多いが、弾数も多い。ロックオンを待っていたらキリがないので、ローリングしながらのショット連射で進路を切り開こう。どうせボス戦ではボムは役に立たないので、ここでぶっ放しておくのも手だぞ。

◆とにかくローリングでも避けられない。ボムをうっちゃえ！

▼逃げるあんちくしょーをやっつけろ

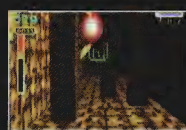
ステージ後半の遺跡の中で登場する中ボスは、ひたすら逃げる妙なヤツだ。とはいっても、カベをたたいて、障害物を出してくるので、情けは無用。ショット連射でやっつけてやりましょう。

▼足、肩、腰、背中などの鎧を破壊せよ

まずは、肩や足などのパーツを集中攻撃して破壊しよう。

すべてを壊さないと本体に攻撃できないぞ。

▼機体を傾けて通り抜けよう

ふさがれた進路は機体を傾けて通り抜けよう。カベに当たりすぎると羽が壊れてしまうので注意だ。

◆せま～い通路なので羽が心配だ

BENOM2
ベノム2
ついに最後の戦いが幕を開く
勲章条件：HIT200

勲章条件の数字は高いが、スターウルフが1人HIT50をくれるので、全員倒せばとれるはず。ただ、時間がかかりすぎるとHIT50をくれない場合もあるぞ。

◆真のラストバトルがここで始まる

まずはスターウルフとの決着だ。機体をパワーアップさせたウルフ隊は防御するし、加速は速いわで、追いかけるのも大変だ。こちらも補給パーツなどでショットをMAXにしないと辛い戦いになる。気持ちを高めてのぞもう。

◆ウルフ隊2度目の戦いなら、彼らの顔にも注目してくれ

◆食らいついて逃がすんじゃない

とにかく速いウルフ隊。回り込むと追いつかないので、わざと後ろにつかせて宙返りで切り抜けて、後ろをとるようにしよう。とったらチャージ弾＆速射攻撃で少しずつダメージを与えていこう。深追いして囲まれないように。

◆宙返りのタイミングが勝負の分かれ目になりそうだ

◆アンドルフまでのルートをたどれ

スターウルフを倒したら後は、アンドルフとの最終決着に。そこまでのルートは敵は出てこない。しかもルートはいくつにも分岐していて、行く方向によってアイテムが異なる。回復したいなら左ルートを進もう。

◆こんなピンチの時は左にいってシールドリングを見つけよう

◆レーザーのパワーアップは必須

幾重にも分かれるルートの中にショットのパワーアップアイテムも存在する。ショットパワーが足りない人はここで必ずゲットしておこう。アンドルフ戦ではMAXレーザーは絶対ほしいところだ。

◆あったよ！ 夢に見たレーザーアイテムだ！

対ボス戦攻略ガイド

『SF64』に登場するすべてのボスキャラを紹介しよう。HITは10だが、ボスを倒した分のプラス1が追加されるので結果的にはHIT11になるんだ。

グランガ　コーネリア・HIT10

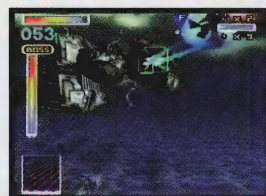
足を壊せばただのザコ

えらそーにほえるボスだが、まず足を速射して壊してしまえば、もう動けない。後はじっくり位置を調整して後ろから一気に破壊してしまおう。

◆こうなっちゃうともうどうしようもないでしょ

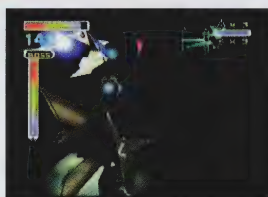
アタックキャリア　コーネリア・HIT10

懐かしのあのお方だ

SFC版のボスは攻撃パターンもそのままに登場。最初に向かって右、左のミサイルポッドを破壊してから、中央の本体を狙おう。

◆ミサイルを撃ってもHITにはならないので、本体を狙おう

メテオクラッシャー　メテオ・HIT10

口だけ男は大嫌い

人をコケにしたような口調のボス。狙うは黄色のコア部分のみ。敵の攻撃は上下移動で避けられる。左右に移動しすぎないように。

◆回る盾の合間をぬって黄色いコアに集中砲火だ

●第2パターン

◆真ん中のコアは画面端によって攻撃しよう

●第3パターン

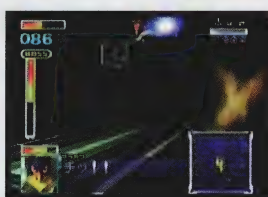
◆ほざいている間に上を、後は下を速射

サルデスⅡ　セクターY・HIT10

3体の人型は距離をとって攻撃

まずは2体の人型との勝負。レーダーで距離をみてチャージ弾でたたき落とそう。白いヤツは、戦艦上でが狙い目だ。

◆まずは2体との勝負。距離をとって攻撃

◆チャージ弾のあと、すぐにレーザー速射だ

◆動きの止まったところを狙い撃ちにしよう

バクーン　アクアス・HIT10

貝柱は結構楽勝

バクーン本体以外にフジツボも出現する。これを落としてもHITになる（4HITだ）ので、倒しておこう。

◆まずは貝の上のほうのでっぱりを破壊だ

◆後は画面中央で貝柱を狙い撃ちしよう

◆最後はど真ん中で撃ち放題。結構楽にいける

サルマリン号　ゾネス・HIT10

カタくて時間がかかるの

まずは横の砲台。つづいて後ろのクレーンを破壊しないと、いつまでも砲台が復活するので、チャンスをいかせ。

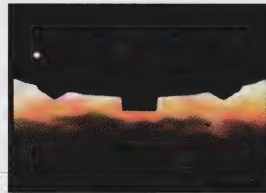
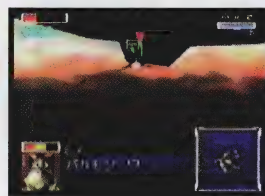
◆ボムのアイテムを出してくれるのでおいしい

◆海に潜ったら鉄球が飛んでくるぞ。左右に避けろ

◆クレーンを破壊したら後は本体を狙おう

グレートディッシュ　カタリナ・HIT10

でかくて攻撃しにくいよな

円盤自体は攻撃してこないので、ビルのメッセージが出たら直行。4つのハッチを破壊しよう。ボムも有効だぞ。

◆円盤のハッチはホーミングせずに連射で

◆遠めから攻撃するならボムでも有効だ

◆後は真ん中のとんがりを1分以内に撃破

サンガー　ソーラ・HIT10

顔が怖いよサンガーくん

鎌のような両手をまず破壊すれば、後は楽だ。潜った後の大津波のタイミングに気をつけて頭を狙っていこう。画面下にはいかないように。

◆まずは片手を攻撃。一気に破壊してしまおう

●両手を破壊

◆手を振り回したら上に逃げよう

●大津波

◆大津波の後は、画面中央で攻撃あるのみ

ゴラス　タイタニア・HIT10

最初にスリッピーを救出しよう

触手部分の時にスリッピーを救出。手を順番に壊して、再生前に胸のコアにチャージ弾をぶちこむのだ。尻尾攻撃はホバリングでかわそう。

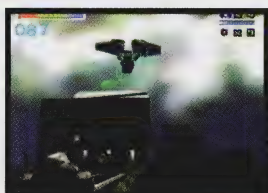
◆まずは触手をすべて破壊する。ボムでもOK

◆背中を向いたらホバリングでかわそう

◆状態を起こした瞬間にチャージ弾をぶちこめ

ベンジャミン　マクベス・HIT10

破壊しないほうがHITは上だ

とはいっても、信号を破壊できなければボス戦に。まずは本体を攻撃して半分まで減らしたら、地上の列車部分を撃つこと。これで、上のボスがしびれるので、今度は上のボスを狙う。敵の槍は破壊できるが、めんどうなので片輪走行で切り抜けよう。

◆スティックを下に倒しっぱなしでチャージ弾だ

◆下の列車を攻撃してから上のボスを狙おう

HVC-09　セクターX・HIT10

クリエイターって誰？

リーチが長いので避けきったと思わずに、常に左右、上下に動いて攻撃しよう。手の攻撃は向かって左、右の順でくるので、逆方向に移動しつつ、頭を狙おう。チャージ弾のあとにレーザー速射で一気に勝負をつけられるぞ。長引くと辛くなるぞ。

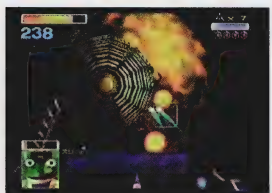
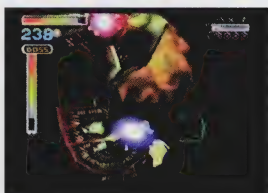
◆画面上から見おろす感じで目を狙おう

◆長引くとぶんぶん回るので逃げまくること

デスボール　エリア6・HIT10

いかにもボスだ

ピンク部分、触手への攻撃を3回繰り返し、最後に本体。照準をきちんとあわせて攻撃しないと当たらないので、触手部分は、きちんと狙おう。

◆まずはピンクの部分を攻撃して、ふたを閉じよう

◆続いてすべての触手を破壊。ミサイルは無視だ

◆後は中心を攻撃。このパターンを繰り返せ

ボルス・コア　ボルス・HIT10+α

接近しすぎに注意だ

黄色いコアの部分を破壊すればいいのだが、接近しすぎると本体に当たってしまうので、近づいたら左右に旋回しよう。また、時間がたちすぎるとHIT数が5に減ってしまう。ボムを直接当てないで爆風の届くところで当てれば、あとは数発撃つだけになる。

◆黄色い部分は反時計回りに回転しているぞ

◆さっさと倒せば1コアにつき10HITがもらえる

マン・ドリル　セクターZ・HIT10

6機の大型ミサイルだ

グレートフォックスめがけて飛んでくる6機のミサイル。接近しすぎずに、動きを追いかけてショットしていれば撃ち落とせる。ボムも有効だ。

◆とにかく、こんなでかいのぶち当たった日にはたまんないぞ

●位置を正確に把握

◆画面上で位置を教えてくれるので、正確に場所をつかもう

●追いかけて撃て

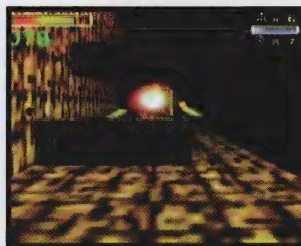
◆追いかけてひたすらショット。カタいので、とにかくショットだ

バムバム　ベノム・HIT10

逃げるボスを追え

まず、肩や足などの四角い鎧パーツを破壊する。敵はカベを叩いて障害物を出してくるが、これは機体を傾けたり、水平にしたりしてすり抜けよう。

◆まずは鎧部分を壊してしまおう。障害物に注意だ

●機体を傾けろ

◆タテ障害物の場合は機体をタテに傾けて抜けよう

●鎧を壊したら

◆後は背中のコア部分を集中砲火すれば一気に倒せる

アンドルフ　ベノム・レベル1

顔だけアンドルフなんて怖くない

ラスボスとなるアンドルフ。でも、こいつが一番簡単なんだ。いわゆる安全地帯があって、最初は画面右端いっぱいに、次に左端いっぱいにいればアンドルフの手にはあたらないぞ。

●第1形態

安全地帯を使って、両手を破壊。手の甲の部分でも当たるぞ。吸い込み始めたらブレーキをかけながら待機しよう。

◆ここにいればあたんないよ～ん。ちょっとズル？

●第2形態

今度はガイコツです。顔だけぐるぐるうごきまわるけど、動きに合わせて回避すれば大丈夫。チャージ弾でしとめられるぞ。

◆ガイコツというよりロボットみたいなアンドルフだ

●目を攻撃するとイヤ～ん

手以外にも目玉にも当たり判定がある。だが、目玉を攻撃すると人差し指からレーザーをぶっ放してくるので、これがイヤ～んな攻撃だ。レベル2でのレーザーはほんとにイヤだぞ。なので、目玉攻撃は避けた方が無難でしょう。

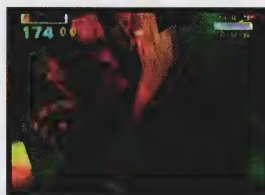
◆これが目玉を撃たれたお返しなのか？　ちょっとイヤかも

アンドルフ　ベノム・レベル2

正体見たりアンドルフ！

レベル2ベノムルートでは、こちらのアンドルフが登場する。第1形態はレベル1と同じだが、第2形態が変わり、なかなか攻撃しにくいのだ。

●第1形態

これはレベル1と同じ。安全地帯を使えば楽勝。ただ、目玉攻撃後のレーザーはパワーアップしてるので、やはり目玉は攻撃しないほうがよい。

◆特にどおってことはない。安全地帯に逃げ込もう

●第2形態

これが真の姿だ。オールレンジモードに切り替わるので、レーダーをチェック。アンドルフはワープするので、消えたら、動き回らずにその場旋回で待とう。

◆これがアンドルフの真の姿だった。気持ち悪いよ～

●目玉

まずは追いかけてくる目玉の後ろに回り込んで攻撃しよう。

◆目玉と脳を繋ぐ視神経？に当たってもダメージを受ける

●脳本体

脳の下のあたりを狙って攻撃。赤く光れば当たっているぞ。

◆接近しすぎるとつかまるので、距離をとって攻撃しよう

VSスターウルフ攻略ガイド

宿敵スターウルフ戦について紹介しよう。といっても必ずしもこのパターンが当てはまるわけではないので、自分なりの攻略を見つけてくれ。

1st Battle 1st バトル In フィチナ

ウルフ隊登場シーンの後、すぐには自分の位置がわからなくなっている。レーダーの黒い影が後ろにいないか確認すること。ウルフ隊は1発当てると真上に旋回して逃げるので、ローリングで追跡だ。

■まずは位置の確認を

◆レーダーで自分が囲まれていないかを確認しよう

■最初はホーミング

◆ホーミングで当てたら、すぐに上方向に速射で後追い攻撃を

1st Battle 1st バトル In ボルス

ウルフ隊に1度も会わずにボルスにきたら、ここでのウルフ隊はフィチナ出現時と同じ強さで出現する。ので、深追いをせず、照準に入ったところを狙えば倒せるはずだ。

■遠めからはレーザーで

◆距離が遠ければ無理にホーミングしないでショットで威嚇を

■横からの攻撃はローリングで

◆真横からの攻撃はローリングでかわして、すぐに追いかけよう

▼ピグマ、アンドリューをまず落とせ

ピグマはペッピーを狙うので、ただでさえ弱いペッピーが即ピンチになる。ので、まずはピグマを探し出して(レーダーでPの付近にいるヤツだ)最初にたたき落とそう。セリフもいやだしね。

◆逆にアンドリューはスリッピーを狙ってくるぞ

▼ショットパワーMAXなら連射で

◆とにかくボタン連打でたたきこめ。連射パッドがあればねぇ

ショットパワーがMAXならチャージ弾をためるより、敵機の傾いている方向に先回りして、連射でぶちこもう。そうすれば一気に撃墜することも可能だ。

▼Uターンより宙返りで

敵に後ろにつかれた場合は、Uターンで逃げるより、宙返りで逃げること。相手の後ろをとれるばかりか、宙返り中に撃ったショットもあたりやすい。

◆ぐりんとまわって相手の後ろに回り込め

2nd Battle 2nd バトル In ボルス

フィチナで全滅できずにボルスに来ると残した奴等のみが登場する。楽と言えば楽だが、中途半端で目障りだと言う人は、先にコアを破壊してウルフ隊とは接触しないようにしよう。

■先にアイテムを出現させる

◆アイテムを先に出しておけば、窮地の時に助かる

■仲間に注意

◆仲間が撃墜されないようにレーダーで位置を確認しよう

■あとはホーミング

◆レーダーで位置をつかんだら回り込んで攻撃しよう

2nd Battle 2nd バトル In ベノムレベル2

最後のウルフ戦。ウルフ隊のウルフェンはパワーアップしている。1発あててもバリアをはるので、ダメージを与えられないが、続けざまに速射すれば、削っていける。地道に削っていかなければならないので長期戦は必至だ。

■ホーミング＆速射

◆1発当てたら、ひたすら速射。スピードも早いので加速で追え

■仲間が大ピンチ

◆後ろにつかれると仲間は無防備状態。チャージ弾で威嚇しよう

■あとは集中力だ

◆とにかく1匹を狙って集中攻撃。1匹ずつ倒していこう

エクストラステージの戦いかた

ハンパな腕じゃ太刀打ちできないエクストラモード。とにかく撃って撃って撃ちまくるしか手はない。ここで全ステージ勲章をとったキミは友達に自慢してもよいぞ。

◆なんつーか、この弾数……。どーやって避けろっていうんでしょうか？

敵の弾数と正確さはハンパじゃない!!

まずすごいのは敵の弾数。やたらめったら撃ってくるぞ。しかもその弾筋は正確そのもの。確実にフォックスを狙ってくるのでローリングしながら上下左右の移動をしいられるぞ。振動パックもふるえっぱなしってところだ。

ノーマルモードと違うところ

- 敵の弾数が多い。そして速い。
- 敵の攻撃が正確
- 1発くらったダメージがでかい（すぐ羽が壊れる）

とにかく逃げれ！

この弾数だから、いちいち相手もしてられない。とにかく逃げて進路を確保することが先決だ。ロックオンも少し間をあけて、密集地帯のみ使用するようにしていこう。

◆まずは逃げる。そーしないとボス戦まで持たないぞ

◆ショットは当然打ちっ放し。チャージするまでもたないぞ

ローリング逃げ

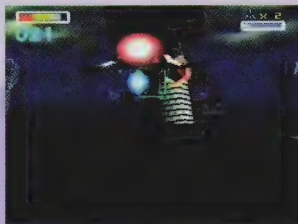
ローリングしながらの加速、減速で逃げ切ろう。

後はボムを撃て

こうなったらもう出し惜しみする必要はない。ボムをうっちゃえ

◆こうなったらもうボムを撃つしかない。スカッとするぞ

スマートボムはホーミングにしよう！

と言ってもロックオンする時間がなかったら、かまわずぶっ放そう。宇宙戦での密集地なら時間をかけてもロックオンして一気に倒すようにしよう。

◆遠めに敵が見えたら、かまわずロックオンしてボムを撃て

ボスはノーマルと同じだ！

ハードなエクストラステージだが、なんとボス戦はノーマルステージと大差ない。多少スピードがはやまっているものの、攻略パターンは同じだ。

◆なんかちょっと拍子抜け。ボスがオアシスなのか

64ドリーム特製勲章争奪!! HIT数＆請求ポイントランキング大会開催!!

キミの獲得ポイントをハガキに書いて送ってくれ

ゲームエンディング後に現れる、請求書のポイントの数を競う、ランキング大会を開催するぞ。キミの撃墜したHIT数と請求書にかかれたポイントをハガキに明記して送ってくれ。

請求書

コーネリア防衛軍 ペパー将軍殿

下記の金額を請求いたします。

ベノム 軍兵器撃墜数 1355機により、

86720 sp$を請求いたします。

やとわれ遊撃隊 STARFOX 隊長

フォックス・マクラウド

◆とにかくHIT数をあげて請求ポイントをいっぱいとろう

応募方法 ハガキに最高HIT数と請求金額を書いて、住所、名前、年齢、電話番号を明記して下の応募券をはって応募してくれ。上位者には電話で確認するので、インチキ数はやめてくれよな。

賞品 上位3名には、64ドリーム特製勲章メダル、金、銀、銅を進呈するぞ。

あて先 〒102 東京都千代田区九段南 1-5-13　毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「スターフォックス64 HIT ランキング」係 まで

締め切りは6月20日必着だ

64ドリーム7月号 STARFOX 64 ランキング大会 応募券

●読者の手紙から●
N64フォーラム

先月号からスタートしたN64フォーラム。読者のみなさんのお便りを読んでいるとN64の専門誌をつくる者として大いに勇気づけられるとともに、いろんな考えがあることを知らされます。ぜひアナタもN64への思いや身近な話題をお寄せください。

●本郷さんにお願い イベントに参加して！

埼玉県・みーちゃん

任天堂さんは、もっとイベント(例：東京ゲームショウ)に積極的に参加してくれませんか。ユーザーの人達は、任天堂に対し誤解をしている人が多いです。特にPSユーザーには、任天堂はダメだとか、売れないから安くしたと思われています。そういった誤解を解消するためにも、積極的にゲームショウなどの機会を利用してほしいです。そして、PSユーザーの前でN64の良さを知ってもらい、認めてもらう努力をしなければ、N64は普及しないし、良いゲームを作っても、ユーザーに知ってもらえず、売れないと思います。

ただ良いゲームを作っているのでは、ソニーの電気製品や音楽を売るのと同じ様なPSの販売のやり方には勝てないと思います。ユーザーの任天堂の誤解を早くといて下さい。そうしないと、ますますPS優位になると思います。

●子供たちはみんなマリオの味方

奈良県・熊谷幻斎さん

現在の中心的なゲームのファン層は、ぼくのような「ゲーム第一世代」から、中学生あたりまでといったところか。こうしたコア層の嗜好や購買意欲が、多かれ少なかれゲーム産業の流れを決めているのだろう。しかし、ゲーム産業が将来にわたっても発展し続けるためには、コア層ばかりを相手にするだけではなく、新たにゲームを始める低年齢層の興味をいかに引きつけることができるかということも大切になってくる。いくら今、コア層を中心にゲームが売れているかといって、ゲームファンの世代交代に失敗してしまえば、次第に市場は縮小してしまうだろう。

ぼくは今、某スーパーの売り場係をやっているのだが、そこの「玩具菓子」のコーナーに並んでいる品物は、その3分の1近くがゲーム関係のキャラクターグッズである。中でも安定的な売れ行きを誇っているのが、『マリオ』『ヨッシー』『カービィ』そして『ドンキーコング』だ。最近の圧倒的な『ポケモン』の売れ行きには及ばないものの、いっしょに並べてある『バーチャファイターガム』や『FFⅦラムネ』(あるのである、マジで)など、とても比較にならないほどよく売れる。子供たちが『マリオ64チョコ』や『マリオカートキャンディ』に群がってひっかき回している様子を見ていると、ああ、この子たちも本当にゲームが好きなんだなと、思わず目を細めてしまう(これが他の品物だったりすると、「せっかく整えた品物をぐちゃぐちゃにしやがって、このガキゃあ！」などとキレかけたりするのだが…)。

プレイステーションが売れているのは、ゲームの中心的購買層であるコア層に支持されているからだろう。ファミコンブームからスーパーファミコンの時代を経て、彼らは次にプレイステーションを選択した。N64が、こうしたコア層の間で非常に評判が悪いことも確かである。しかし、ぼくは何も心配していない。マリオが確実に低年齢層の心をとらえ、ファン層の世代交代に成功しているのを、いつも目の当たりにしているからだ。

次代を担う子供たちは、みんなマリオの味方なのである。

●メーカー様にお・ね・が・い

埼玉県・Y.Iさん

N64の発売カレンダーを見ていろいろ思ったことがあったのでペンをとりました。いろんなゲームが夏から来年にかけて発売されることはとても楽しみですが、なんかこう友だちとワイワイ遊べるゲームがあっても、家族で遊べるソフトがないっていうぐらい少ないようで、メーカー様にはそういったものを作って欲しいと思っています。逆に麻雀やパチンコのゲームはこぞって出さなくてもいいのではと思います。きっとお父さん系の人に楽しんでもらいたいということでしょうが、じっさい、サラリーマンみたいに平日会社に行って、パソコン画面見て、文字を追ってる方々が、家に帰ってから考えなくちゃクリアできないゲームを好んでプレイするのって少ないと思います。今の時点ではテーブルゲーム、その他のゲームでは家に帰って子供と遊ぶようなワイワイ系のゲームがないので(4人プレイが特別なことをしなくても楽しめるのはN64ならではのことと思うので)ぜひ、どこかのメーカーさんが作って下さるようお願いします。

●N 64が大丈夫だと思う10の理由

千葉県・大橋伸吾

いきなりですがN 64は大丈夫です。いくつか理由を挙げてみます。1)ソフト不足だったがようやく今年の後半にかけてソフトが増えてくる。2)ハード・ソフト共に低価格化している(N 64+SF64=25500円、PS+ソフト=25600円)。3)ハードの寿命が長い(スペック、64DD、拡張RAM、カートリッジ、マイクロコード、拡張性)。4) 64DDでようやくN 64の外郭が完成する。5)マンネリ化しているゲーム業界において、N 64は新しい遊びを作り出そうとしている。6)マリーガルに優秀なクリエイターが集まっている。7)気鋭なクリエイターほどN 64で作りたがっている。8)海外で物凄い勢いで売れているので世界的にソフトを売るメーカーにとってはN 64でソフトを作るほうがよくなりつつある。また海外のメーカーは必ずN 64中心になる。9)現時点でN 64ソフトの方が確実に出来がいいジャンルが出てきている(実況、サッカー、野球、3DACT、3DSTG、思考、複数対戦)。10)任天堂自体が最強のソフトハウスでもある。

N 64は着々と下準備が進んでいます。そしてそれが表面化してくれば確実に凄い事になります。あとはN 64に対する変な先入観を払拭することです。せっかくいい話題(海外で絶好調、ハード・ソフトが日米で数々の受賞など)もあるのだからもっと堂々と知らせてもいいと思う。最後に、64ドリーム読者みんなで口コミでどんどんN 64を広めていきましょう。

●じっくり待とうよ

宮城県・山本毅さん

ドラクエ移籍やPSの勢いのせいかもしれないけど、みんなは(みんながみんなそうじゃないかもしれないけど…)ちょっと64に対して心配しすぎ。宮本さんが言ってたじゃん。64は今年の年末から盛りあがっていくよって。そりゃあ今のPSの勢いを目の当たりにすれば、みんな心配するかもしれないけど、じっくり待とうよ、じっくりと。

これからはすごいソフトが目白押しだよ。『ゼルダ』に『マザー』、他にもたくさん。みんなでさ、1年でも2年でもじっくり待って、64がジリジリ普及していくのを見守っていこうよ。あと何年かしたらさ、そういえばあの時、余計な心配してたよなぁって思うようになるからさ。なんも心配なんかしなくていいよ。これから64は、きっとスゴイことになっていくからさ。それまで、じっくり待とうよ、じっくりと。

●N 64が盛り上がる前兆を感じる

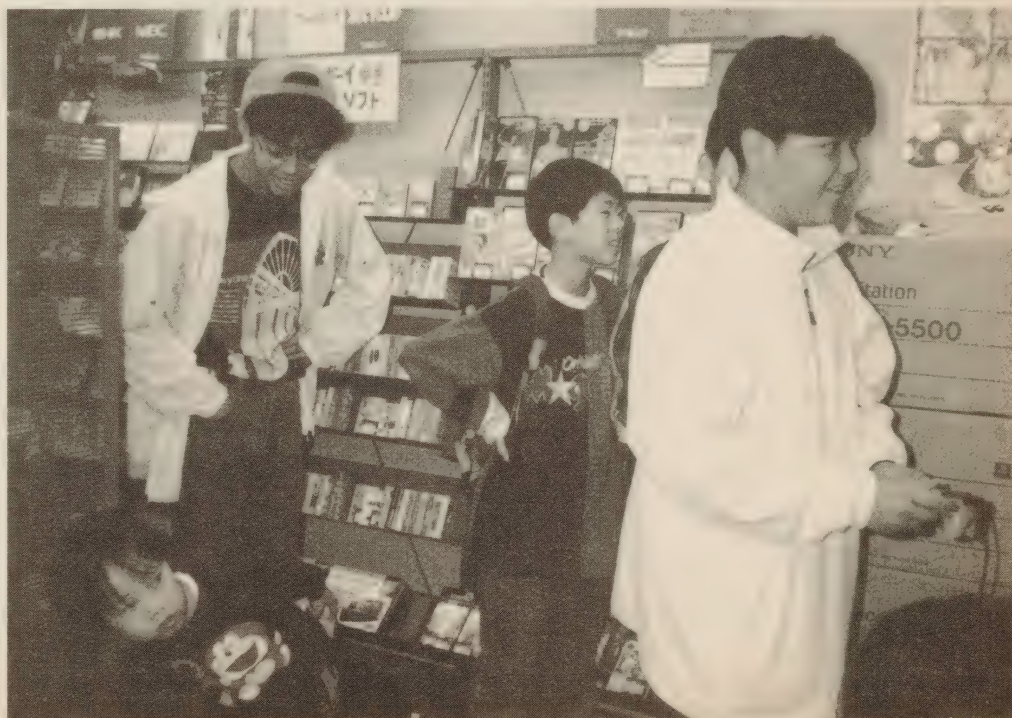
千葉県・大橋伸吾

最近ひそかにN 64が盛り上がる前兆を感じます。いつも行く書店では今までN 64専門誌は売れ残っていたのに、3月発売のN 64専門誌はかなり早く売り切れていました。しかも今月4月発売のものは冊数が増えて、電撃N 64に続き、64ドリームもとうとう棚から平積みに格上げされました。それにダウンタウンの番組で『マリカ64』をやっていたので、前回の『ぷよぷよ』みたいに売れるかもしれない。N 64の値下げと、『スターフォックス』と『マリカ』のコンビで結構いい感じになってくるような気がします。

そういえば最近スーパー64見ない。ファミマガ64は月刊化したし。N 64が発売されて次世代機戦争が起こってからというもの、ゲーム業界が気になってしかたなくなり、様々なゲーム雑誌を読みまくるようになりました。そのおかげでゲーム関連のことは非常に詳しくなりました。そしてその結果、任天堂とN 64がますます好きになりました。またそれと同時にかなり悩みましたが、5月号の「大丈夫?N 64」を読んで僕と同じ考えの人があんなにいることを知って、とてもうれしかったです。今浪人中でゲームはできませんが、N 64を応援し続けたいと思います。

N 64フォーラム 原稿大募集!

読者のみなさんの熱きメッセージをこのフォーラムにぶつけてください。もちろん身の回りでおこったエピソード(ついにN 64買ったぞ!とか)や、こんなCMがあったらいい(たとえば宮本茂さんをゴールドブレンドのCMに担ぎ出そう!とか)など、N 64に関する話題なら何でもOKです。文字量は600字以内がベスト(写真付きも大歓迎!)。長文の手紙をいただいても(必ず読みますが)スペースの都合で全文掲載できないこともありますのでご注意ください。

●あて先は
〒102 東京都千代田区
九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N 64フォーラム」係まで
FAXは03(3230)0675です
お待ちしてます!

大きなライバルの様子をのぞき込む西岡慎也君(7歳)。しんやママさん(大阪府)から送っていただいたスナップです。『マリオカート64』のタイムアタック大会が近所のゲームショップで開かれ、優勝賞品はゴールドコントローラでしたが、残念ながら慎也君は6位、ママは8位だったとか。

DREAM IMPRESSION ドリームインプレッション

インプレッション[impression]とは印象とか感銘の意味。このコーナーでは、N64ソフトをプレイしてみて感じたことをそのまま文章にして載っけちゃおうってワケなんです。でも、「N64専門誌だからN64ソフトをホメまくったほうが掲載される確率も高くなるだろう」なんて考えるのは、ハッキリ言って間違い。独特の視点を持っていて、あまり感情的な文章でなければ、「このゲームのここがよくない」っていう原稿も採用されるケースもあるのでドンドン応募して欲しいと思っておるのであります。また、『スターフォックス64』のような新作に限らず、『スーパーマリオ64』のような古い?ソフトについての感想も楽しみにしているので、そこんところ、ヨロシク!

●スターフォックス64●

ビデオに撮って楽しもう

成瀬晶(北海道)

自分のプレイをビデオに撮って見る。『スターフォックス64』でこれをやると、とても面白い。ぜひ、お試しを。

このゲームをやった人ならわかると思うが、主人公のフォックスとプレイヤーの一体感はかなりのものだ。アーウィンに乗って飛んでいる、と本気で錯覚する臨場感がある。コックピット視点なんか最高。ローリングしたとき目が回る。振動パックの功績も大きい。視覚と聴覚でしか認識できなかったダメージ表現に触覚が加わることによって、敵の弾を「喰らっちまった」とプレイヤーに思わせるところがある。

それ以上に、すごい、と思ったのは、やたらに存在感のある仲間たち。音声でしゃべってくれることにより、本当に一緒に戦っていると感じさせてくれる。そして、頼りになる。初めてランドマスターで戦ったとき、空中の敵をなかなか倒せず、「くそっ」と思っていたところにファルコとペッピーがやってきて、敵を撃ち落としてくれたときなど、鳥肌ものだった。

パーティプレイといえばRPGだが、そのRPGよりも仲間を感じながらプレイできる。RPGのメンバーって、イベント以外にはしゃべらないからなぁ…。いや、この『スターフォックス64』もイベント以外では仲間はしゃべらない、と考えてもいいかもしれない。そう、このゲーム、オープニングからエンディングまでイベントが途切れることなく続くのだ。ビデオに撮ってみると面白いはずだよ。だからといってゲーム性が犠牲になっているわけでもない。

こんなゲーム、他にあるだろうか? 少なくとも、私は知らない。映像をたれ流すだけがインタラクティブムービーではないということだ。こんなにすごいゲームやらないなんて損だ。やってない人は、お店へ走れ! ちなみに振動パック用の電池は同梱されているので、別に買わなくても大丈夫だ!

スリッピーが画面のSFC版のように「見てケロ!」ってケロ語?を使わないのが残念だ、というSFファンも多いようでありますな。それにしてもSFC版と比較するとN64版のグラフィックはなんと美麗でありましょうや。

●スターフォックス64●

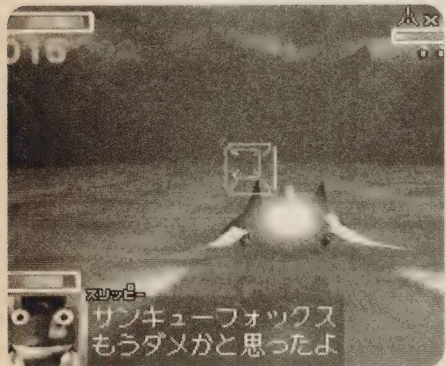
『SF64』と宮本茂ゲーム

岡田幸久(愛知県)

『スターフォックス64』は、久々のシューティングゲームの傑作でしょう。私は、このゲームのポイント(宮本茂ゲームらしさ)は“コンティニューなしのゲームバランス”であると思います。このゲームは多くのゲーム雑誌の中で、「コンティニューがないので一般受けしない」「コンティニューがないので初心者にはつらい」などの評価をされています。本当にそうでしょうか? この『スターフォックス64』がコンティニュー付きであったならば、緊張感もなくダラダラ敵を倒すB級シューティングゲームになっていたと思います。私は、家庭用ゲームの緊張感はコンティニュー方式によりなくなってしまったと感じています。アクション・シューティング系のゲームが衰退してしまった原因はコンティニュー方式によるものと断言します。

私はコンティニュー方式の全てを否定するつもりはないですが、コンティニュー方式によりゲームが単純化・短命化してしまったのも事実です。つまり、コンティニューなし→残機を増やす→高得点を取る→高度なテクニックを使う…といったゲーム本来の流れを壊して、いわゆる「ボンバー連打の強引な力技ゲーム」が当たり前になってしまいました。私は、コンティニ

ュー方式は、ゲーム制作者の手抜きであると思います。しっかりと時間をかけてゲームバランスを調整すれば、コンティニューなどは必要ないはずです。

この『スターフォックス64』は、先のステージが見たい魅力があります。シューティングゲーム初心者の方でも何度も挑戦して、アンドルフを倒して下さい。コンティニュー方式のゲームにはない充実感と達成感を味わえると思います。私は、この『スターフォックス64』からコンティニューを取り外した任天堂と宮本茂さんの英断に感謝しています。このゲームバランスの取り方が、いかにもゲーム制作歴の長い宮本茂さんの本領発揮であると思います。この『スターフォックス64』でますます任天堂が好きになってしまいました。

ビギナーにとって、コンティニュー方式でないのはやっぱりツライ。でも何度もプレイしていると、テクニックが上達していくのがはっきりわかるんで、めげずに頑張りましょう。苦労しただけクリアしたときのよろこびも大きいってもんです。

●実況パワフルプロ野球4●

ずっと熱中できるゲーム

ベイスターズ大好きハメ（神奈川県）

1回やったらやめられないゲーム。「ゲームのやりすぎに注意」という言葉はまさにこのことだという感じ。64のソフトの中でも一番やめられないソフトだと思う。ずっと熱中できるとはどういうことか。それは、大きく分けて2つの面白さにある。ひとつ目はオープン戦で自分の実力をあげペナントレースをやること。レベルが5段階もあるので、自分にあった相手(敵)と試合ができ、最後まで熱中できる。2つ目はサクセスモード。自分の選手を作り、自分だけのチームを作ること。選手作りは奥が深いので、どんどん強い選手を作れる。そのうち、イチローにならぶ選手を作れるかもしれない。ペナントに飽きたらサクセス。サクセスに飽きたらペナント。これを繰り返し、ずっとこのゲームで遊べる。

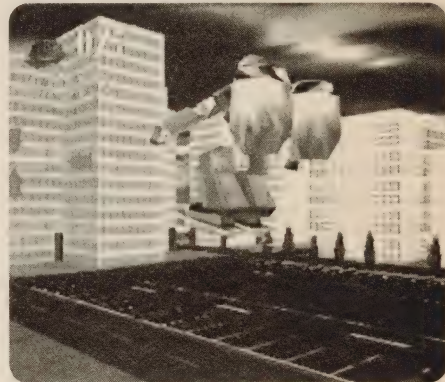
このゲームは、ストレスもたまらない。試合に負けても、悔しいとは思わないのも、そのひとつだ。負けたりしても、「今度は勝ってやる」と思い、やめられなくなってしまう。それに、可愛いキャラを何度見ても飽きない。「野球ゲームは嫌い！ 迫力がない」と思っている人にぜひ、プレイしてほしい。決して、損をすることはない。

これまで他のゲーム機に夢中になっていた人も『パワプロ』やりたさにN64買ったっていうお便りもいただいております。

●ブラストドーザー●

バランス感覚の高い洋ゲー

名前と住所不明さん

『ブラストドーザー』（以下ＢＤ）――正直にいうと発売前はそんなに期待していなかった。だからこれほど面白いのは嬉しい誤算というしかない。そもそも「洋ゲー」に対してよくない先入観を持っていた。カルトでマニアック、覚えゲーな上に激ムズ――偏見かもしれないが一般的にもこんなイメージじゃないだろうか? 要するにいかにフツウのゲーマーが遊べるよう調整されているかがポイントだったのだ。ＢＤはその点をクリアしている。洋ゲー特有の斬新さ、アイデアはあるのに、マリオ以来の特色である少しずつ積み重ねていく喜びや達成感も存在している。確かにマシンごとに異なる操作感覚は慣れないと進めていけないし、全ての金メダルを獲得するにはそれ相応のテクや頭脳が必要だ。しかしそれらを差し引いても、ＢＤほどゲームバランスの良い洋ゲーも希有だと思う。徐々にその世界観に引きこまれるような構成。知的欲求と破壊的爽快感を満たす二面性。やりこむ程ハマるミニゲーム――総合的にみてもかなり良質のソフトといえよう。だがこのソフトの最も評価すべき点は、やはりある種の新しさが感じられるところだ。そりゃあ確かに任天堂のラインナップからみれば地味に映るかもしれない。ところがこの新しさというのを見逃してはいけない（ＢＤと同等のソフトとしては『ウェーブレース』が挙げられる）。だから64で発売されても、さして違和感を感じないのだろう（僕にとっては）。そして64というハードに最も必要な要素は、その新しさではないだろうか? 64の今後の命運を分けるヒントはそのあたりにあると思われるのだが…。少なくとも僕自身は、今後も64らしい新しさを持ったソフトが発売されることを切に望むのである（蛇足だがやっぱり難易度設定はつけてほしかった。こう思うのは僕だけでしょうか?）。

宮本さんのゲームに心酔してるレア社（英国）のスタッフが作ったBDだからゲームバランスがいいのは当たり前。ところでせっかくの原稿にお名前とご住所が書かれていませんでした。ファクス、おハガキどちらでも結構ですから編集部までご連絡ください（イタズラ厳禁。筆跡でわかっちゃうからね～）。

ドリーム インプレッション ●原稿大募集！●

＜掲載料は2000円のおもちゃ券！＞

N64ソフトをプレイしてみて、面白かったこと、感動したこと、哀しかったことなど、キミやアナタが感じたことをドンドン送ってくださいませ。新作でも旧作でもN64ソフトなら大歓迎！ 掲載されると金2千円のおもちゃ券をさしあげます。よろしくね。

▼応募方法

文字数は400～800字くらいまで。原稿用紙に書いて（ワープロでも可）編集部までお送りください。

▼あて先

64ドリーム編集部
「ドリームインプレッション」係まで
（住所、ファクス番号は100ページをご覧ください）

じくうせんし

タムロック

～これがカルトの生きる道～

第2回

はやくもカルトネタ大爆発!!

むむむ、まいどのおなじみのタムタムなんである。しかし、イキナリ始まった先月の「時空戦士クイズ」はあまりにもカルトすぎたのか、ハガキの応募が少な過ぎた(そのぶん採用確率は高いはず)。というんで、今月はちょっと反省ざる。もう少し簡単なクイズにしたのだ。では、先月の答えあわせからスタート。さぁさぁ、みんなはいくつ正解したかいな？ 先月の時空戦士クイズにももちろん挑戦してほしいぞ。

さてさて、先月の問題と答えは次の通り。残念ながら全問正解者はいなかったけど、なにかといろんな答えがあったのが8問目の「ロボットアニメ史上で、最も巨大なものは？」という問題。最初は"勇者ライディーン"という答えを用意していたんだけど…。というのは、いつもは52メートルだけど、最終回に巨大化して400メートルにもなるのだ。と思っていたら、アメリカからの逆輸入アニメ『トランスフォーマー2010』に登場するメトロフレックスは800メートル。『トランスフォーマー・ザ・ムービー』に登場するユニクロンは地球ぐらいの大きさなんだそーだ。そういや『機動武闘伝Gガンダム』のデビルガンダムも地球全体を包み込む大きさにまでなっているのであった。またマクロスをのぞいて最も多かったのが、ダンガードAの200メートル。まだまだ背の高いロボットは隠れていそうだ。むむむ、時空戦士の世界はまだ奥が深いのであった。

➡飛行能力もあり、強力な装甲と攻撃力を持つ『ダンクーガ』

時空戦士クイズ

アニメ・特撮編

①サナギマンが人気の『イナズマン』の敵は？
②あの『機動戦士ガンダム』で、カイとラブラブになるスパイの名前は？
③宇宙刑事ギャバンのお父さんを演じた俳優は一体誰だ？
④闘将ダイモスのモチーフとなった有名戯曲とはなに？
⑤忍者戦隊カクレンジャーのリーダーは誰だ？
⑥ダンガードAの原作者って知ってる？
⑦ロボット8ちゃんの天敵の名前は？
⑧ウルトラマン80が人間のときの職業は？
⑨15台のマシンが合体して誕生するロボットのアニメタイトルはなんだ？
⑩750cc以上のバイクに乗っているヒーローは？

時空戦士度チェック

0問正解	ただの一般人
1～3問正解	ただのアニメ、特撮ゲームファン
4～6問正解	結構詳しいカルトなヤツ
7～8問正解	キミこそ、時空戦士だ!!
9～10問正解	ただのおたくオヤジ

※答えは来月発表

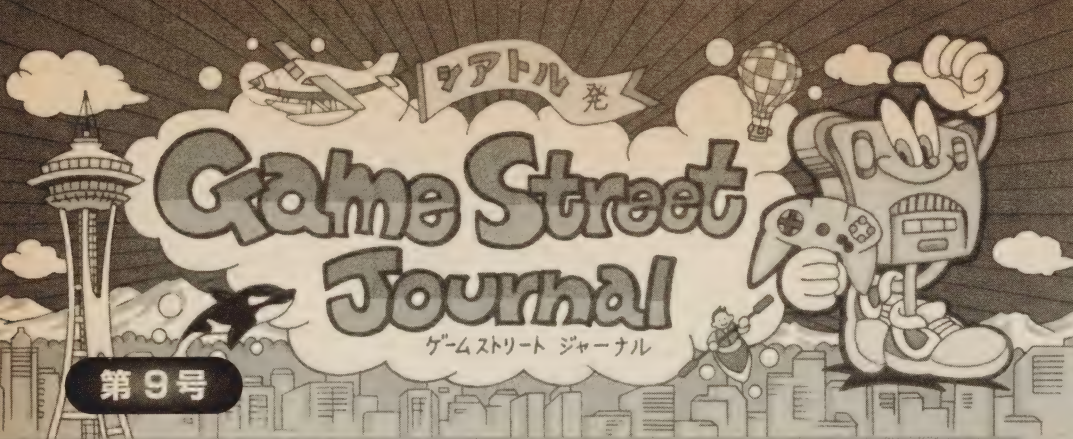
●今月の「時空戦士クイズ」の答えが分かった人は官製ハガキに書いて送ってくれ。最も正解が多かった諸君には、タムタム特製の「時空戦士認定証」とグレートなプレゼントを贈呈。半年間で「時空戦士認定証」を最も多く獲得した人には、さらに「超時空戦士認定証」とカルトなプレゼントも自腹で用意するぞ。また、このコーナーは来月からもっとゲームネタを増やそうと思う。というんで、みんなの懐かしのゲームや裏ワザで苦労したという思い出を大募集。よろしく頼むぞ、時空戦士諸君!!

おハガキ募集

宛先
〒102 東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「時空戦士タムロック」係まで

※ NIFTY-Serve「気ままにシネマフォーラム」(FJOYCINE)にクイズのヒントと答えが…。また、答えの応募はこのフォーラムの12番会議室でも受け付けていますよ。

先月号の答え

①マジンガーZとコンバトラーVの身長差は何メートル？　コンバトラーV(57m)－マジンガーZ(18m)－39m　②光子力研究所の3博士は、のっそり博士とせわし博士と誰？　もりもり博士　③ボルテスVの主題歌の作曲者名は？　あの小林亜星さん。実はコンバトラーVも作曲してます　④グレートマジンガーを開発したのは誰だ？　兜甲児のオヤジさんである、兜剣造博士。開発に取りかかったのはマジンガーZより先で、マジンガーZの開発者・兜十蔵博士(兜甲児のおじいちゃん)が息子の剣造に開発をお願いしたのだ　⑤ドレイク＝ルフトはどの国の国王か？　アの国。もちろんドレイク＝ルフトは『聖戦士ダンバイン』の敵だぞ　⑥ゲッターロボに使われている特殊合金の名前は？　ゲッター合金なる形状記憶合金　⑦ガンダムのアムロが最初に倒した兵士の名前は？　ジーンというザクのパイロット。デニム曹長が巻き添えに…　⑧ロボットアニメ史上で、最も巨大なものは？　一番多い解答は、マクロスでした。確かにロボット体型のときで、1200メートル。でも、ロボットという感じではないので、200メートル以上のロボットを全部正解とします　⑨波瀾万丈の執事は一体誰だ？　ギャリソン時田　⑩ガンダムMk-IIとGディフェンサーが合体したときの名前は？『スーパーロボット大戦』でもおなじみのスーパーガンダムだね

●レポーター
HIROKO NAGAMI
永見浩子（シアトル在住）

1963年東京生まれ。89年渡米。現在フリーランスのクリエイターとしてシアトルで活躍中。

タイトル：牧野タカシ

ミヤモトファンのアレックス君の夢は日本でゲームを作ること

アーケードゲーム屋でアルバイトしているALEXは、将来はニッポンでゲームを作るのが夢だという18歳の青年です。ロシアから5年前にアメリカにやってきたとき、ニンテンドウ(NES)を初めて見てカルチャーショックを受けたといいます。以来、ゲーム雑誌で英語を勉強しながら高校を卒業、友達のほとんどはゲーム仲間だという自他共に認めるおたくになってしまいました。

ゲームクリエイターになるためには、もちろん勉強しなければなりません。そこで彼はカナダのモントリオールにあるゲームソフト養成学校(通称Nintendo Houseと呼ばれています)に入ることにしました。ただそのためには、コンピュータがどうしても必要になるので、好きなアーケードゲーム屋で毎日がんばってお金を貯めているというわけです。せっかく米国任天堂の本社のあるシアトルに住んでいながら、ゲーム制作のための養成学校が地元にないのを残念だとALEXはいいます。「是非、任天堂の偉い人たちに学校を創るように伝えてください」とつけ加えることも忘れませんでした。

そんな彼がニンテンドウゲーム一筋でやってきたのは、立ち上がりの早いカートリッジが好きなことと、ゲームクリエイターである宮本氏を尊敬しているからで、日本へ行きたい理由もまさにそこにあるのです。ALEXは、日本のゲームが優れているのは、宮本氏などの多くの優秀なゲームデザイナーが、ヒット作を生み出しても会社を辞めないで、ひとつの会社に籍をおきながら、誇りを持って若手を育てている点にあるといいます。アメリカの社会では、成功してお金をつかむと、もっと良い条件を求めて他の会社に移るか、リタイヤしてしまう人が多いため、人が育ちにくいのではないかと考えているそうです(事実私の友達の会社でカレッジに行きながら働いていた17歳のJeffも、夢は30歳でリタイヤすることだといってたっけ。それにしても日本語で「退職して今無職です」というと、年寄り臭いイメージがただようけれど、英語で「リタイヤして今フリーです」というと、成功しておめでとうっていう感じになってしまうのは不思議です)。

アーケードで働いている間は人気のレーシングやファイティングをプレイすることが多い彼も、自宅ではRPGを楽しんでいます。「活字を読む習慣が日本より少ないアメリカの人たちは、RPGのようなじっくり型のゲームが苦手なんだ、だから同じRPGでも『ゼルダ』のようなアクション性の強いソフトが好かれるんだよ。アメリカの教育システムがもっと良くなって日本のような活字文化がもっともっと浸透すれば僕の好きな日本的RPGをプレイするチャンスが増えると思う。そのためには例えば日本のマンガなどがもっと紹介されてほしいんだ」と力強くいっていました。ゲームは、国籍を越えて文化となっている今、「誇りを持って働くゲーム制作者になりたい、いや、がんばってきっとなるからその時は日本の皆さん、宜しく!」という彼のメッセージを最後に紹介しました。

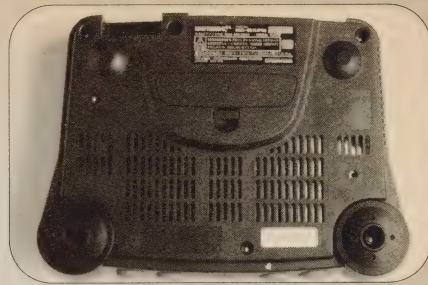
それでは、今回の締めくくりの英語講座……
"No pains, No gains!" (労なくして儲けなし)

♪いま注目のN64ソフト12本♪

＊カッコ内は発売元

ソフト	内容
WarGods (Midway)	アーケードから移植の3Dファイティング
Hexen (GT Interactive)	日本でも発売されるアクションアドベンチャー
Dark Rift (Vic Tokai)	日本での発売もウワサされる3D格闘ゲーム
Clay Fighter 63 1/3 (Interplay)	粘土のキャラクターが暴れまくる格闘ゲーム
Robotron64 (Midway)	ロボットを使ったファイティング
Star Fox64 (Nintendo)	ご存知360度ぐ〜るぐるシューティング
F1-Pole Position (Ubi Soft)	アメリカでもレースゲームは大人気
Silicon Valley (DMA/BGM)	タイトルが気になるアクションアドベンチャー
Aerofighter Assault (Mc'O River)	シューティング。まっくおりば〜って名前も人気
Ken Griffey Jr,N64 (Nintendo)	毎年出るマリナーズの人気選手の野球ゲーム
Mission:Impossible (Ocean)	日本ではパックインソフトから発売されるACT
Freak Boy (Virgin)	題名からすると、なんだかおもしろそうだけど?

↑シアトルのゲームセンターでプレイするアレックス君(写真左)。すごい長身である。

第4講 N64はなぜ熱くなるの？

➡本体の穴はプラスチックをケチってるわけじゃなく、放熱のためにあるのだった。穴が64個であることを期待して数えたが、153個もあったぞい。

オッス、オラ悟空！じゃなくてデス仙人じゃ。来週もぜってえ見てくれよな！って終わってどうすんじゃボケ！➡ワシ。ってゆうかぁ、モノクロページに移ったけどN64教室じゃよ。なんだか堅すぎたせいか、いまいち反応も鈍かったんでの、ちょいとリニューアルなのじゃよ。本体とともに進化するN64教室なのじゃ。「モノクロになるのが進化なのか？」ってツッコミはイヤよ。じゃあ白黒テレビを買おうと探してみい。かえってカラーテレビより高いんじゃぞ。ドクトル・カネイシとキャラがダブりまくりな気もするが、ま、ええか。念のため言うけど、別人じゃよ。というわけで、今回から読者のおハガキにお答えしていこうと思う。記念すべき第1号のおハガキ…はこちらじゃよ。

●ロクヨンをやりすぎると、本体があつくなってしまいます。なぜですか？

（滋賀県／千代真広さん）

千代君のN64は、やりすぎで今や広辞苑や厚焼き卵より厚くなってしまっておるのじゃろうな。あ、って違うことはわかっておるから安心めされ。そうじゃな、どんな電気回路も電流が流れると熱を持つものなのじゃよ。ゲーム機やパソコンなどの場合は、特にCPUが熱を持ちやすい。なぜか？　電流が流れるということは、たくさんの電子の粒が回路を移動するということだっていうのは知っておるか？　じゃが、どんなに電流が流れやすい回路でも、電子の粒が回路の「壁」にぶつかったりするわけじゃ。さあ、ここまではええか？　CPUの中は迷路のごとく、とても複雑な回路の集合体になっておる。電子の粒は、当然のようにあちこちにこすれぶつかりまくるわけじゃ。物がこすれたりぶつかったりするとどうなるか？　そう、熱を持つのじゃよ。難しいのを承知で言うと、行き場を失った運動エネルギーが、熱エネルギーに転化するという現象なのじゃ。手をパチパチ叩いたり、こすり合わせたりすると暖かくなるじゃろ。それと同じ事なんじゃ。非常に高速に動作するパソコンのCPUの中には、目玉焼きが作れてしまうほど熱くなるものもあるのじゃよ。N64の本体の横やカセットを差す所の手前に、穴（スリット）があるじゃろ。それは熱を逃がすための物なんじゃ。さらに本体の中には、金属製の放熱板も取り付けられておる。熱くなることを前提に作られてるわけじゃな。だから、本体が熱くなっても心配することはないんじゃよ。ただ、専門用語に「熱暴走」という言葉もある。限度を超えて熱くなりすぎると、ゲームが止まるなど正常な動作をしなくなることもあるんじゃ。チャレンジ精神旺盛な若者は、N64はどのくらい遊び続けると熱暴走するのか、試してみるのもええかもな。ま、丸1日くらいはなんとか大丈夫じゃろうが、わしは壊れたらイヤだし、若者じゃなくてジジイなので自分ではやらんぞ。…ってなところで千代君、わかったかの？

さて読者諸君、質問のおハガキは本郷さんに殺到状態なので、このコーナーは穴場じゃぞ。といっても、「あのソフトはいつ発売で、いくらになりますか」とか、ソフトに関してのことは専門外じゃからな。ハードについての質問を寄せて欲しい。バカな質問も大歓迎じゃ。わしはバカを愛しておるぞ。ラブ・ザ・バカ!!

➡デス仙人自画像。またの名をデスペラード白石。吸ってるタバコがとにかくくさい。別にいいじゃんねぇ

なんか回路がどうとか小難しい話を書いておるが、わしはバリバリの文系なのじゃ。自慢じゃないが、物理や化学は赤点ぎりぎりだったんじゃよ。それなのにこんな連載をやるとは、人生わからんもんじゃなあ。個人的趣味の世界でも、はんだごてを握って某ゲームマシンにアレでナニな部品を取り付けてウヒヒとか言っておるよ。好きこそ野茂と城みちるじゃね。でも機械相手にウヒヒとか言ってる場合じゃないよネってふと寂しくなる1024歳の春。だって男の子だもん。

長時間プレイで熱暴走など悪いことが起きますか？

千葉県・野口賢二さん

普通にプレイするぶんには平気です。

ただ熱を帯びやすい場所、陽の当たるところとかテレビの上に置いて長時間プレイするなど劣悪な条件でプレイすると熱暴走しないとは限りません。ただ2～3日続けて普通に遊ぶくらいなら大丈夫です。N64内部の熱は循環させて外に逃がすような構造になっていますから、排熱口がふさがるくらいにホコリがたまるとよくないですね。

読者アンケート

アン・ケイトちゃんです❤ 新緑がまぶしいさわやかな季節。でも、ゴールデンウィークも編集部員は会社にこもって仕事してましたよぉ…。そんな私たちのココロの清涼剤は、みなさんからのおはがき。たくさんのご応募をお待ちしてます！

1）今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）

1.非常によい　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

2）今月号の感想はいかがでしたか

1.非常におもしろかった　2.おもしろかった　3.ふつう
4.つまらなかった　5.非常につまらなかった

3）今月号のどの記事が読みたくて買いましたか。表１より１つ選んでください。

4）今月号で良かった記事を表１から選んでください。（３つ以内）

5）今月号でつまらなかった記事を表１から選んでください。（３つ以内）

表1

1.特製シール	27.わてらナニワの遊撃隊
2.今月のゲームな人	28.実験君64
3.新作ソフトスケジュール	29.工作大王
4.64ドリームランキング	30.ゲームのウワサ
5.時空戦士テュロック	31.スター・ウォーズ
6.エアロゲイジ	32.スターフォックス64
7.ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	33.N64フォーラム
8.がんばれゴエモン	34.ドリームインプレッション
9.爆ボンバーマン	35.時空戦士タムロック
10.ソニックウィングスアサルト	36.シアトル発GAME STREET JOURNAL
11.マルチレーシングチャンピオンシップ	37.ゴリラでも分かるハード教室
12.ワイルド チョッパーズ	38.アン・ケイトの視点
13.パワーリーグ64	39.N64メーカー大意識調査
14.トップギア・ラリー	40.教えて本郷さん N64の質問箱
15.バーチャルプロレスリング ウルトラバトルロイヤル	41.毎月新聞
16.カメレオンツイスト	42.4マンガ『ちびちびスターフォックス』
17.64大相撲	43.ドリドリ調査団（ハドソン）
18.麻雀放浪記CLASSIC	44.64キャラクターカタログ
19.雷のごとく～超高速囲碁～	45.ビストロDE64亭
20.ドリームクエスト（ゼルダの伝説他）	46.エリボンのゲーム64
21.お便り天国	47.それゆけマリオ親衛隊
22.ゲームのドツボ	48.ドラえもん
23.業界のオキテ	49.ブラストドーザー
24.雑誌広辞苑	50.ドリテクの宮殿
25.ゲームソフトファンクラブ	51.新作ソフトカタログ
26.ふくもちのこちらロクヨン探偵事務所	52.読者プレゼント

6）あなたがよく読むゲーム情報誌を表２より選んでください。（３つ以内）

表2

1.電撃Nintendo64	8.週刊ファミ通	15.ハイパープレイステーション
2.ファミマガ64	9.ファミ通ブロス	16.ファミ通PS
3.攻略の帝王	10.電撃王	17.プレイステーションマガジン
4.Vジャンプ	11.サターンFAN	18.Theプレイステーション
5.ゲームウォーカー	12.グレートサターンZ	19.ゲーム批評
6.じゅげむ	13.セガサターンマガジン	20.ゲーメスト
7.週刊TVゲーマー	14.電撃プレイステーション	

7）あなたはゲーム機を何台持っていますか。また、その機種を表３から選んで下さい。

表3

1.NINTENDO64	6.セガサターン
2.スーパーファミコン	7.3DOシリーズ
3.ファミコン（初代）	8.ネオジオ
4.ゲームボーイ	9.ネオジオCD/CDZ
5.プレイステーション	10.その他

8）今後発売されるNINTENDO64用ソフトの中で興味のあるものを表４より興味のある順に選んでください。

表4

【ア行】	31.トップギア・ラリー（仮）
1.雷のごとく～超高速囲碁～	32.DOOM64（仮）
2.ウェイン・グレツキー3Dホッケー（仮）	33.悪魔城ドラキュラ3D（仮）
3.ウルトラドンキーコング（仮）	【ハ行】
4.エアロゲイジ	34.バーチャルプロレスリング ウルトラバトルロイヤル（仮）
5.F-ZERO64（仮）	35.ハイパーオリンピック イン ナガノ
【カ行】	36.バギーブギー（仮）
6.カービィのエアライド（仮）	37.爆ボンバーマン
7.カメレオン・ツイスト	38.パチンコワールド64（仮）
8.がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	39.パワーリーグ64
9.キャバリーバトル3000	40.飛龍の拳ツイン（仮）
10.キャベツ（大仮称）	41.ファイアーエムブレム64（仮）
11.金田一少年の事件簿（仮）	42.フライトシミュレーター（仮）
12.クライマー（仮）	43.ブレードアンドバレル
13.クリエイター（仮）	44.プロ麻雀　極64
14.ゴールデンアイ 007	45.ヘクセン
15.ゴルフ（仮）	46.ポケットモンスター64（仮）
【サ行】	47.ボディーハーベスト（仮）
16.Jリーグサッカーイレブンビート1997	48.The麻雀64
17.Jリーグ ダイナマイトサッカー64	【マ行】
18.時空戦士テュロック	49.麻雀放浪記CLASSIC
19.実戦パチスロ必勝法	50.MOTHER 3 キマイラの森（仮）
20.シムシティ2000（仮）	51.魔法聖紀 エルテイル（仮）
21.シムシティー64（仮）	52.マリオペイント64（仮）
22.ジャングル大帝	53.マルチレーシング チャンピオンシップ
23.新・格闘～バトルダンサーズ～（仮）	54.ミッション・インポッシブル
24.新日本プロレス闘魂炎導～Brave Spirits～	55.森田将棋64
25.スーパーマリオRPG2（仮）	【ヤ・ラ・ワ行】
26.スーパーロボットスピリッツ	56.ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ
27.３Ｄ格闘（仮）	57.ヨッシーアイランド64
28.ゼルダの伝説64（仮）	58.リーズン（仮）
29.ソニックウィングスアサルト	69.レブ・リミット
【タ行】	60.64大相撲（仮）
30.デュアルヒーローズ	61.ワイルド チョッパーズ

9）本誌『64ドリーム』を

1.毎月買っている　2.時々買っている　3.今回初めて買った

10）① あなたの月々のおこづかいはいくらですか。よろしければ教えて下さい。

② ゲーム関係のものには、月にいくらぐらいお金を使いますか（ソフトやゲーム誌、ゲームセンターで遊ぶお金など）。

11）任天堂以外のゲームメーカーで、あなたが好きな会社や、NINTENDO64に参入してほしい会社があれば、お書き下さい（１社だけ）。

12）❤N64の質問箱❤NINTENDO64について、知りたいことがあればお書きください。

13）本誌へのご意見・ご希望を自由にお書きください。

◎読者プレゼントの希望番号は160ページ。
6月21日の消印まで有効だよ。

●アン・ケイトの視点●

24歳の若きパパ「なやめる文太郎の父と妻」さん（埼玉県）の悩み相談です。『6月号でマリオカート64で助かった人の話がありましたが、私と妻は64で体がまいっています。2才の息子(文太郎)は、僕が仕事明けで帰るなり64のところに行き、「マリオ～(スーパーマリオ64)」「電車～(マリオカート64)」「ゴ～ル(パーフェクトストライカー)」「ホ～ムラン(プロ野球キング)」などと言って、64にカセットをいれて用意してくれます。「後でね～」と言えば泣きじゃくるし、おかげで私と妻は眠れません。どーしたらいいでしょう』かわいいですね、文太郎君❤って、悩み相談になってない…。プレイ画面をビデオに録って、それを流すことはできますが、ゲーム画面だけじゃなく、楽しそうにお父さんとお母さんが64で遊んでるフンイキが好きなんでしょうね。もう何年かすれば文太郎君が64で遊べるようになるから、それまではかわいさに免じてガマンするしかない？(やっぱり何の解決にもなっていないのでした…)

さあ、お楽しみはこれからだ!!

タムタムのNINTENDO64 安心理論

N64メーカー大意識調査'97春

取材・構成　田村修二

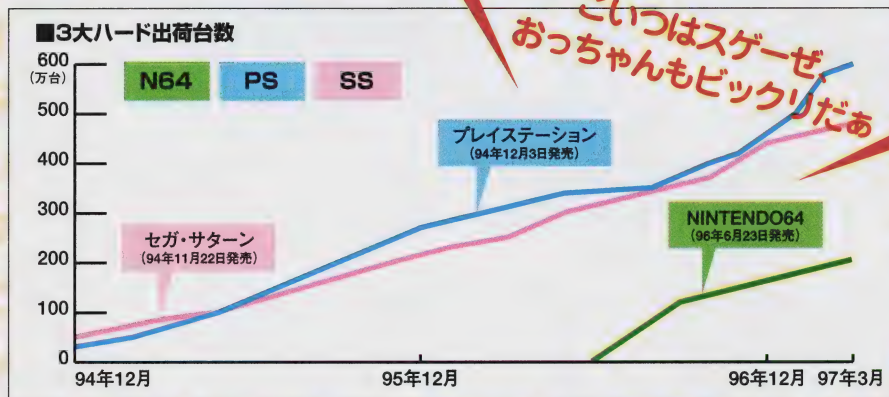
続々とタイトルが発表され、ますます期待のNINTENDO64ワールド。
みんなも今から楽しみにしているソフトがたっくさんあるでしょ。
というより、期待せずにはいられないって感じなんすよね…。
それなのに、ふと新聞や雑誌を読むと「NINTENDO64は売れてない」だの
「ソフトが少ない」だのといった暗い話題ばっかし。
なんか、こっちまで不安になってくるよね。
そこで、ニッポンの有名ソフトハウス276社に大アンケート——!!
果たしてNINTENDO64はどうなってしまうのか…。
ご協力いただいた121社のメーカーさんの声をもとに、
これからのNINTENDO64を検証してしまおうと思うのだ。
で、はじめからイキナリの大結論。
スリッピーいわく「大丈夫! 大丈夫!」。
というわけで、N64メーカー大意識調査'97春
いってみよう——!!

大丈夫! 大丈夫!

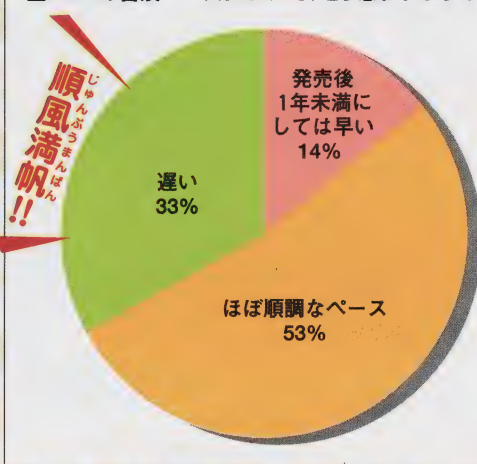
➡特別出演の
スリッピー・トード
（フロム「SF64」）さん

安心理論 その1

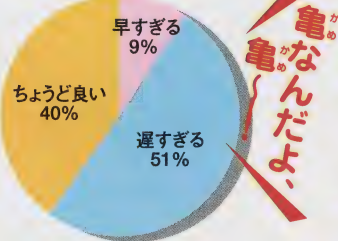
ホントはいい線いってるやん NINTENDO64の出荷台数状態について

これはもう誰もが言ってることなんで、いまさらという感じなんだけど、N64の出荷台数は決して少なくはないんだな。だいたいプレステとかサターンと比べるからアカンのである。なんたって発売されてからの時間が違いすぎるやん。N64は発売後、約半年で185万台だったけど、プレステとかサターンはやっと100万台。すでに人気ソフトを多く発売していた32ビット機があるというハンデの中で、さらに"売れた"っていう勢いはグラフを見てもらっただけで一目瞭然。それはアメリカでも同じで圧倒的な勢いでバカ売れ。しかもN64はスーファミよりも早く普及しているのだ。にもかかわらず、なぜにN64は人気がないように言われるのか不思議。もちろん数字だけ見れば、確かに人気ないんだけど、来年のことは分からないっすよ。実際ほとんどの人はプレステがここまで"売れる"とは思ってなかったわけだし、この1年でみんなの部屋に増えたCD-ROMの数を考えても、ホント先のことは予想できないと思うけどな。

安心理論 その2

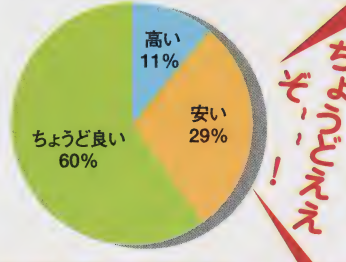
かなりグレートな伸び率やないか NINTENDO64の普及ペースについて

すでに述べたように、スーファミ以上のペースで出荷台数をドシドシ伸ばしているN64なのに、グラフを見てもらうと分かるようにメーカーさんは「ほぼ順調なペース」という意見が多い。しかし「遅すぎる」という声も3割あるんである。もっと普及してもいいはずと思っているのかどうかは不明だが、その多くはN64には参入していないメーカーさんのご意見。どうやらN64に悲観的という感じなんだな。また「早く普及すれば参入するのに…」という思いもあるみたいだ。

安心理論 その3

やっぱ遅すぎた？

ホント突然のように安くなったN64だけど、それには意外な意見が多かった。もちろん「遅すぎる」という意見が一番だけど、「ちょうど良い」という声が4割も。なかには「安く出来るんなら最初から安くしろ」というメーカーさんもいたけど、ユーザーさんの立場という感じの意見っすね。

安心理論 その4

そりゃ、安いが一番

では、今度は"安くなった"N64本体の値段について聞いてみたのだ。高いよりも安いと思っているメーカーさんが多いのは、N64の高性能をよく知っているからだろうな。また、新価格は64DDが発売されるだろう年末に向けての布石(N64本体といっしょに買ってもらうため)と分析する声が多いんだけど、果たしてその真相はいかに？　まぁ、安いにこしたことはないよね。

安心理論 その5

N64メーカー御一行様ご案内
これがNINTENDO64ライセンシーメーカーなのだ

みなさんお待たせしました。こちらがN64のライセンス契約を結ばれたメーカーさんなのだ。えっ、サードパーティじゃないの？という疑問をもった人はなかなか鋭いけど、実はライセンスを結んでいても、開発だけやって発売は別のメーカーってところも含まれているのだ。また、ある任天堂ウォッチャー(笑)によると、ウソを言ってるとこや契約上の問題で明かせないってメーカーさんもあるとか。では、ライセンシーメーカーって一体いくつなのか？　実は「およそ50社です」(任天堂・H氏談)だそうである。ちなみにアンケートの結果では、37社が「すでに契約済み」と回答、4社が「これから結ぶと予定」という。それでも、合計で41社。およそ9社が「ひみつのアッコちゃん」状態なのか、アンケートが戻ってきていないというわけなんだな。あくまでウワサでは、プレステで活躍中の有名メーカーさんもN64に参入するっていうけど、ライセンシーメーカーって多ければいいってもんじゃない。どれだけ楽しいゲームが出るかってことが大切なんだから、気にするのはやめたほうがいいだろう。

主なN64ライセンシーメーカーがここだ

ライセンシー契約を結んでいる

	64ソフト	64DD	SFC
アクレイムジャパン	開発中	?	予定なし
アスキー	開発中	企画立案中	開発中
アスミック	開発中	?	予定なし
アテナ	開発中	企画立案中	予定なし
アトラス	開発中	検討中	予定なし
イマジニア	発売中	未定	予定なし
ヴァージンインタラクティブ エンターテイメント	開発中（アメリカでのみ）	?	予定なし
エニックス	発売中	?	予定なし
エポック社	発売中	未定	未定
エレクトロニックアーツビクター	発売中	企画立案中	企画立案中
カプコン	企画立案中	?	開発中
カルチャーブレーン	開発中	企画立案中	開発中
クエスト	予定なし	開発中	予定なし
ゲームスタジオ	企画立案中	企画立案中	予定なし
ゲームバンク	開発中	企画立案中	予定なし
光栄	発売中	検討中	検討中
ココナッツジャパンエンターテイメント	企画立案中	企画立案中	開発中
コトブキシステム（ケムコ）	開発中	企画立案中	予定なし
コナミ	発売中	?	?
サミー	企画立案中	予定なし	開発中
ジェイ・ウイング	開発中	企画立案中	予定なし
ショウエイシステム	開発中	企画立案中	企画立案中
セタ	発売中	企画立案中	?
ソフトオフィス	開発中	企画立案中	予定なし
チュンソフト	開発中	検討中	予定なし
ティーアンドイーソフト	開発中	企画立案中	予定なし
トミー	開発中	企画立案中	予定なし
ナムコ	開発中	未定	未定
日本システムサプライ	開発中	企画立案中	予定なし
ハドソン	開発中	開発中	予定なし
パックインソフト	開発中	企画立案中	開発中
バンプレスト	開発中	企画立案中	開発中
ビデオシステム	開発中	企画立案中	?
ヒューマン	発売中	企画立案中	予定なし
ボトムアップ	開発中	企画立案中	企画立案中
ホリ電気	予定なし	予定なし	企画立案中
やのまん	企画立案中	企画立案中	予定なし

これから結ぶ予定

	64ソフト	64DD	SFC
タイトー	企画立案中	予定なし	予定なし
トレジャー	開発終了	予定なし	予定なし
バンダイ	開発中	企画立案中	予定なし
ビック東海	開発中	予定なし	予定なし

検討中

	64ソフト	64DD	SFC
アイデアファクトリー	予定なし	予定なし	予定なし
アウトバック	予定なし	?	予定なし
アクティーアート	予定なし	予定なし	予定なし
アトリエドゥーブル	企画立案中	企画立案中	開発中
アンフィニ・エンタテメント・テクノロジ	企画立案中	企画立案中	予定なし
ウエップシステム	企画立案中	企画立案中	予定なし
グラムス	企画立案中	予定なし	予定なし
元気	開発中	?	予定なし
コンパイル	予定なし	予定なし	予定なし
ジーク	予定なし	企画立案中	予定なし
ジャム	企画立案中	予定なし	予定なし
スターフィッシュ	企画立案中	企画立案中	企画立案中
ダズ	予定なし	予定なし	予定なし
タムソフト	予定なし	?	?
データム・ポリスター	予定なし	予定なし	予定なし
テンキー	予定なし	予定なし	予定なし
ナウプロダクション	予定なし	予定なし	予定なし
ナグザット	企画立案中	企画立案中	企画立案中
日本物産	企画立案中	予定なし	予定なし
バップ	予定なし	予定なし	企画立案中
パンドラボックス	予定なし	?	予定なし
ベック	企画立案中	予定なし	予定なし

不明

	64ソフト	64DD	SFC
タカラ	開発中	企画立案中	予定なし

未定

	64ソフト	64DD	SFC
ワープ	未定	未定	予定なし

65社（4月現在）

安心理論 その6

役者がそろえばこっちのものやあのゲームもN64で登場？

参入メーカーさんが分かると、次に気になるのが、一体どんなタイトルが発売されるかってことだよね。アンケート結果では、ライセンシーメーカー41社のうち、33社が「現在開発中」と回答。つまり、タイトルは発表できないけどナニか開発しているわけだ。そこで、予想なんだけど…。現在の32ビット機では、最近のアーケードゲームの完全移植が不可能になりつつあるといわれているのだ。それはアーケードゲームの性能についていってないからなんだけど、そう考えると『ストIII』や『電車でGO!』といった最新ゲームって、N64でしか出せないって気がするんだな。もちろんN64らしいゲームも多く出てくるんだろうけど、移植モノがそういった理由で増えてきそうな予感がするぞ。

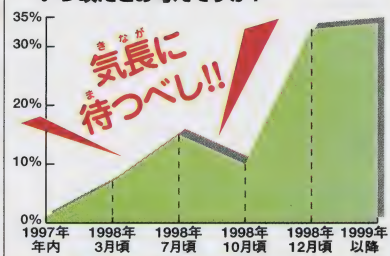
あの『ストIII』がN64に!?

予想されるN64タイトルかな？

- ●ストリートファイターIII（カプコン）
- ●電車でGO!（タイトー）
- ●ハングパイロット（コナミ）

安心理論 その7

いくぜ!! 100タイトル

なにかとソフト不足が叫ばれてるN64だけど、アンケート結果からすると、100タイトル揃うのは、来年の12月まで待たないといけないみたい。確かにリアルな予想なんだな。でもN64ソフトって長い時間遊べるものが多いからいいよね。

安心理論 その8

N64ではすべてが成長する 前田善弘氏(ビデオシステム広報)のおはなし

前田善弘さん

まえだよしひろ／1968年生まれ。同志社大学で心理学を専攻。在学中からキャンプカウンセラー、塾講師、ゲーマーといったマルチタスク(?)をこなしつつ、去年ビデオシステム株式会社に入社。現在、同社の広報担当。近日ご結婚の予定。

――今回の『ソニックウイングスアサルト(以下アサルト)』の広報活動も含めて、N64に触れられる機会が多いと思うんですが、ハードに関してはどんな感想をお持ちですか?。

前田さん　『マリオ64』から自分の会社で開発中のソフトまで3Dスティックでプレイしているんですが、どれも第一印象は「難しいなこのゲーム」というのが正直なところですね。特に僕がプレイする前からやってた人のスコアや攻略面数なんかを見ると、「こんな事でけへん」と悲しくなってしまうんです。ところがいざ始めてみると、動かしているだけで面白くて、ついハマっちゃう。で、何かの拍子で次のステップに到達できたりすると、あとは行くところまで行ってしまって、気がついたらハイスコアの名前が全部自分のだったりするわけですね。今までいろんなゲームをやってきましたけれど、N64と出会うまではこんな感覚で遊べたのは数えるほどしかないです。

――確かにN64のゲームには「とにかく触ってみて!」というのが多いですよね。

前田さん　その理由は3Dスティックだけにとどまらない「アナログの魅力」だと思うんですよ。「アナログ」と聞いて、言葉のニュアンスだけで「古いもの」という連想をする人もいるかとは思うんですが、実際には僕らはアナログの世界に生きていてデジタルではないんですよ。N64のソフトってその中に世界が丸ごとあって「目に見えるところへ」「手の届くところへ」といった挑戦の繰り返しが、知らない間に自分の成長になってるって気持ちにさせてくれますね。実際の世界でも、山を登るときには頂上ばっかり見ていたくないですし、「えいっ!」ってがんばっても「こども」から「大人」に1日ではなれないでしょ。

――確かにN64の場合、ゲームでありながら「気がつけばここまで来ていた＝成長していた」と思うときが多いですよね。

前田さん　他にも実際の世界のような感覚にさせてくれるといえば、N64ならではのマルチタスクがあげられますね。「常にどこかで誰かが何かをしてる」ってまさに現実の社会と同じで、「主人公がある街である人と話さないとストーリーが進まない」ようなシステムのゲームじゃ味わえない楽しさがあるわけですよ。うちの『アサルト』や任天堂さんの『スターフォックス64』がいい例でしょうか。

――そういえば『アサルト』も振動パック対応ですよね。64DDも含めてこういった周辺機器についてはどう思われますか?

前田さん　実は『アサルト』ではコントローラパックにも対応するんですよ。

――えっ?　プレイ中に付け替えるんですか?

前田さん　そうです。もうここまできたらパソコン並ですよね。本体、コントローラ、64DDと、どこからでも何かがつながるわけですから。僕なんか、コントローラの形を見た瞬間、(ピ～!)をつけたら面白いだろうな、なんて考えましたから。

――でも、可能性が大きい分、開発が大変じゃありませんか?

前田さん　そうなんです。現在アメリカのパラダイムと共同開発作業をしている『アサルト』のスタッフたちは24時間体制ですからね。寝てるだろうと思って送った電子メールの返事がすぐ来たりしてね。涙がでますよ、ホントに。僕は開発者じゃないので偉そうなことは言えないんですけど、そんな苦労をしてまでも「N64でのゲームづくり」をしたいと思わせる何かがあるんでしょうね。次に予定している(ピ～!)のクリエイターたちもすごくヤル気になっていますし。

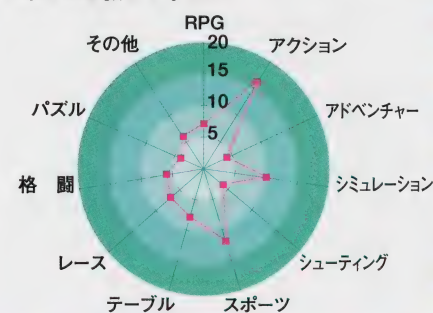
――やはりN64というハードに魅力があるんでしょうね。

前田さん　N64本体だけの話じゃないですね。周辺機器のアイデアもいっぱいでてくるわけですから。そして、それに刺激されてソフトのアイデアが生まれて、さらに楽しむために周辺機器を考えて…と、N64は知らない間にすごいハードに成長してしまうかもしれない。とにかく今はまだ一粒の種がやっと芽を出したっていう感じですから。これからアイデアの連鎖反応が起こってくれば、多くの会社やクリエイターたちがこの市場に参入してくるでしょう。それが何年かかるか分かりませんけど、いつの間にかね。

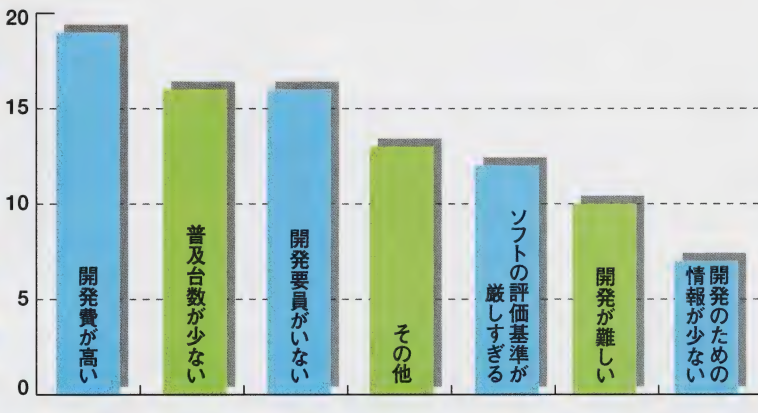
安心理論 その9

ハイ、こんなん出ますけど これから続々のジャンルは?

正直な話、どのメーカーさんがどんなジャンルを開発しているかをお見せしたいんだけど、公表できないとこも多いんで、とりあえず傾向のみ。まぁ、パッと見て分かるように、アクションとスポーツゲームが多数。やはり、これって『スーパーマリオ64』と『実況Jリーグ パーフェクトストライカー』で、その可能性を感じたからじゃないかと思うんだけど、どんなもんでしょ?　それから読者のみなさん期待のRPGは、今のところ少ないけれど、64DDが発売されれば急増することになると思うよ。

■N64で開発中(もしくは企画中)のソフトのジャンルを教えて下さい

安心理論 その10

なんだ、そんなことだったのか NINTENDO64に参入しないワケ

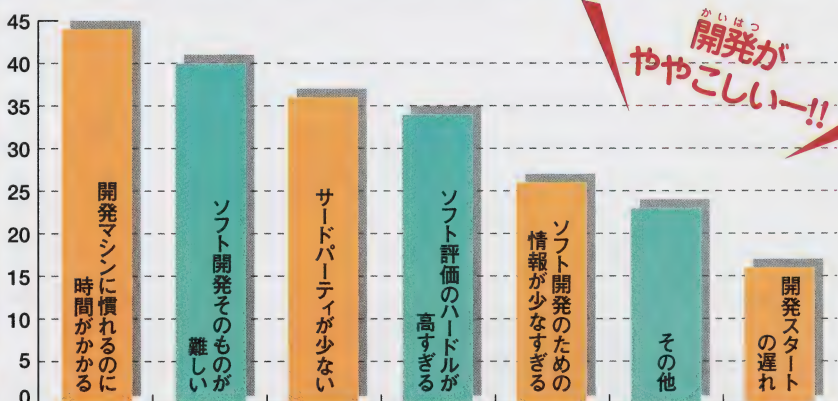
実はライセンス契約していないメーカーさんのうち、N64参入を検討しているというところが23社もあった。しかも検討中にもかかわらず、その約半数のメーカーさんは「企画立案中」だという。つまりメーカーさんもN64に興味を持っているんである。とはいえ、参入する予定が全くないというところも10社。実際にはアンケートの結果が戻ってきていないところは、ほとんどN64に参入する意志がない可能性も高いので、250社中130社は契約する予定がないと判断してもいいだろうな。そして、その理由はグラフの通り。よく言われる「開発費が高い」というのが一番多いけど、意外と意見は分かれているようだ。

安心理論 その11

N64開発への道

とにかくN64の開発ってのは、モノすごい大変でメンドーなんですね。しかもお金もめちゃめちゃかかるのだ。なんたって開発機材だけで数億円。しかも普及台数がまだ少ないから儲けも少ないわけ。もちろん万一売れなかったら大赤字なのだ。その点、プレステだったら、その気になれば一般のパソコンでも開発できないわけではないし、開発機材も数百万円程度。これならヒットしなくても、少しは儲かるし、開発もカンタン。運良く大ヒットすれば、ウハウハなんだな。といっても、ホントに大儲けしているメーカーさんはごく一部で、多くのメーカーさんから出るソフトは1万本程度しか売れていない。それでも儲けが出るほど、プレステソフトは開発費が安いってわけです。だから「売れないかもしれない」ってなゲームもプレステなら開発出来るし、勝負も出来る。そういう意味では、N64であえてゲームを開発しているメーカーさんって、とってもお金持ちか勝負師というか、N64で初めて実現可能になった"新しいゲーム"を作ろうとしているとこだと思うぞ。

安心理論 その12

なぜにバシバシとソフトが発売されないのか サードパーティによるソフトが少ないワケ

サードパーティによるN64ソフトが少ない理由としては「開発マシンに慣れるのに時間がかかる」という意見が多く、次点の「ソフト開発そのものが難しい」という回答も合わせて考えると、やはり開発上の問題でソフトが少ないと答えたメーカーさんがほとんど。でもN64の開発マシンに慣れてくればソフトがばんばん出てくる可能性もあるわけだから大いに期待したいよね。まぁ、なんにしてもアンケートからは、まだN64がどんなものか分かっていないメーカーが多いなぁと感じとれたし、これからだなぁという雰囲気っすね。ただ、あの『スーパーマリオ64』でさえN64の性能の6割しか使っていないということを考えれば、どのメーカーさんもN64で一体どんなゲームを出せばいいのか悩んでいるような気がするし、64ビットの性能を引き出すのがいかに大変かが分かるというもの。

安心理論 その13

これで想像力が試されちゃうのだ NINTENDO64 なら実現できる

N64というハードにつきあって、いつも感じることは「ここまで想像力がかきたてられるゲーム機はない」ってことだ。もちろん最初は3DOのスペックに感動し、プレステやサターンに驚いてきたんだけど、やはり64ビットCPUパワーはスゴイ。しかも使いようによっては、どんなゲームも作れてしまう64DDもあるんである。HAL研の岩田聡さんが本誌6月号で「今まであきらめてきたゲームのアイデアがいっぱいあるけど、それがN64なら出来る」と語っていたけど、これほどゲームクリエイターの想像力とこだわりが刺激されるゲーム機はなかったと思うんである。それに3Dスティックってアナログコントローラーでしょ。デジタルみたいに0と1といったハッキリとした命令でなく、あいまいな表現が出来るから、ゲームの中でナニかをつかむという動作をするだけでも、よりリアルに表現できるわけ。例えば、タマゴをつかもうとするとき、強く3Dスティックを倒すと割れちゃうから、ゆっくり倒さないとダメとか。あのグリグリスティックを利用するだけで、昔の十字キーでは実現できなかったゲームを作ることがいくらでも出来るはずなんだよね。

また、宮本茂さんが同じく6月号で明らかにした「製品群構想」が実現すれば、ひとつのゲームソフトをベースに、いろんな楽しみ方もできるようになるのだな。例えば『シムシティー』をコア（メイン）のゲームとして考えると、これはパソコン版では実現しているんだけど、自分の好きなビルを『シムシティー』の中に建設するためのソフトが別に発売されるとか、『シムシティー』対応のフライトシミュレーターなら、自分で作った街の上空を自由に飛んだり出来るし、反対に『シムシティー』のデータをRPGに使ったりすることも出来るだろうね。そして、そうなったら当然ゲームショップのN64コーナーの中に、『シムシティー』や『ポケモン64』といったゲーム別のコーナーが設置され、将来的にはゲームキオスク（仮称）や通信などを使って新しいオプションソフトが書き込み出来るようになるハズ。それに、これらの製品群ソフトを任天堂だけでなく、サードパーティも参加して開発すれば、より独創的で広がりをもったオプションソフトが出てくる可能性だってあるのだ。極端なハナシ、ひとつのRPGを遊ぶにしても、舞台となる世界は任天堂ソフト、主人公キャラはコナミで、仲間はカプコン、敵モンスターはナムコ、というように自分の好みでバラバラに安く買ってくるといった夢のような話もN64と64DDなら可能になるのだ。これで想像力がかきたてられないクリエイターがいないわけがないよね。

64ドリームプロジェクト
みんなのアイデア緊急大募集

というわけで、N64ならいままでになかったゲームが出てきても不思議じゃないんだけど、ここでみんなからも「こんなゲームがあったらいいな」っていう、まさに"64ドリーム"を聞かせて欲しいんだな。もちろんグレートなアイデアは、N64のゲームクリエイターの人たちにも実際に見てもらって、いろいろと意見を聞いてみようと思うのだ。場合によっては、ホントにアイデアが採用されることがあるかもしれないし、宮本茂さんの考えているという「製品群構想」もみんなで先に考えて、勝手に盛り上がってしまおうじゃないか。お手紙ちょーだいね。

宛て先
〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「64プロジェクト」
係まで

アンケートによると、任天堂以外のメーカーさんから、98年3月末までに発売される予定のN64ソフトは、ざっと53本という結果が出た。ここで「予定なし」ではなく「現段階では本数まで発表出来ない」とか「未定」と答えたメーカーさんはズバリ13社。もしそれらの会社から1タイトルずつ発売されるとすると全部で13本だから、計66本ものソフトが来春までに出るかもしれないのである。しかも任天堂からは、およそ13本が発売される予定なんだから、合計で79本。これを多いと見るか少ないと見るか…。まあ、発売延期ってこともあるだろうしね。

98年3月末までに発売されるタイトル（予想） → 約 **80** タイトル

安心理論 その15

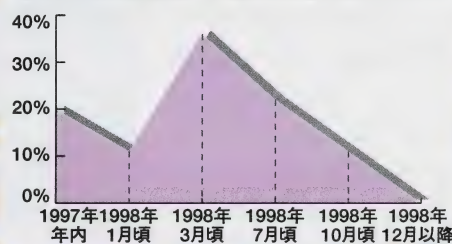
N64の解禁日はいつ？

しかし、ライセンシーメーカーさんから続々とN64ソフトが出ると分かっても、やっぱ気になるのは、どんなゲームが出るかだよね。ほとんどのメーカーさんが「現段階では公表できない」と言ってるんだけど、では、いつになったらいろいろと公表してくれるのかも気になるところ。まず、おなじみのナムコさんは「今年の夏には、いろいろと発表できる」とのお答え。他のメーカーさんでは、10月とか12月になったらという回答が多かったけど、あのナムコさんが夏に動くわけだからね、夏過ぎには各メーカーさんもいろいろと教えてくれそうな予感がするんだな。マジで頼むぞ。

N64タイトルが続々と発表される →

安心理論 その16

ウハウハ64DDの発売日はいつになるか？

本誌では12月12日（金）という予想をした64DDの発売日なんだけど、アンケート結果では来年3月頃という回答がトップ。年内発売という声は意外と少ない。なんでも64DD本体そのものは完成していて、あとはソフトが完成するのを待つだけということなんだけど、やはり年末商戦の大目玉だろうし、年内発売の可能性は高い。ただ同時発売がほぼ決まっている『MOTHER3』は納得がいくまで発売しないらしいし、どうやら64DDの発売は『MOTHER3』の完成にかかってるって感じもする。となると、しばらくは糸井さんやHAL研の岩田さんへのインタビューは、ジャマになるので申し込まないほうがいいかも。そうすれば、きっと年内発売は間違いないと思うわけだな（でも、お聞きしたいこともいっぱいあって…ジレンマ）。

安心理論 その17

まだN64には余力があるのだ 遠藤雅伸氏のおはなし

――まず、ゲームクリエイターから見たN64ってのはどんなもんなんでしょうか？

遠藤さん　特にスペックが素晴らしいし、N64でしか出来ないことがあると思うよ。確かにムービーはキツいんだけど、高速のROMカセットであることとポリゴンの描画速度が速いってことがいい。カメラ移動とかも出来るし、そのあたりで演出を考えるのがまた楽しいよね。とにかくアクションゲームの作り手としては、CPUが速いっていうのがホントにいいよ。ただN64らしさというのが見せにくいのはある。例えば、レースゲームでタイヤと地面の摩擦係数といったいろんな計算をした本当のドライブシミュレーターって、N64でしか出来ないんだけど、目に見えないものだからね。画面を4分割するといった方法でしかN64らしさが出せなかったりしていると思う。

――64DDについて、どうでしょうか？

遠藤さん　いいと思いますよ。バランスがとれていると思う。実際にモノを見ているけど、キチンと作ってあるし、ディスクシステムのようにはならないと思います。書き込み容量がかなり大きいから可能性もある。ただ64DDをつないで初めて"N64"が完成ってことになると、一番値段も高いよね。そのへんちょっとユーザーにはキツいでしょ。

――N64の開発についてはどうでしょ。例えば、プレステのプログラマで、サターンのプログラムが出来るのは3人に1人って言い方をしますけど、N64の場合は？

遠藤さん　ウチでは特に開発が難しいとは思わないけど、やはり資金的な問題が一番大きい。開発用機材があれば、問題ないと思うけどね。確かにスーファミのときと比べると、開発の仕方が全然違うと思う。ただプレステの開発ってクローズな部分が多くて、ナムコや『FFVII』がやってること見て考えるしかないんだけど、かなり攻めていると思うし、今度サターンで出る『グランディア』もかなり攻めてると思うんだよ。でも、N64はまだ攻めたものがないよね。マイクロコードを書き直したものもほとんどないと思うし、うわべの部分だけで作っている気がするな。

遠藤雅伸さん

えんどうまさのぶ／1959年生まれ。千葉大学卒業後、ナムコに入社。独学でプログラムを学び、伝説の『ゼビウス』を作ったすごいお方。代表作に『ドルアーガの塔』『ファミリーサーキット』『ウィザードリィ』などがある。ゲームスタジオ代表取締役。

■なるほど、確かに『スーパーマリオ64』はN64の性能の6割ぐらいしか使っていないし、まだこれから先どんなゲームが出るか分からないってことだな。攻めてるってのは、当然ハードの性能の限界ぎりぎりで開発しているってことだけど、N64はまだ始まったばかりというわけなんである。

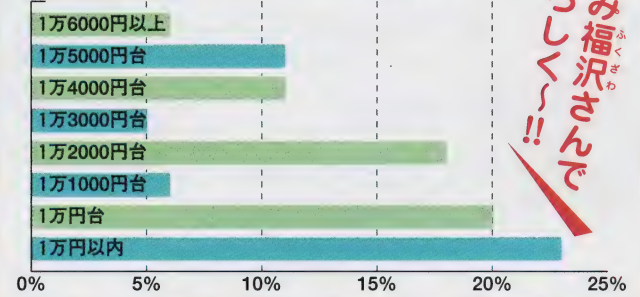
いざ64DDへ

あの『オウガ』が64DDに!?

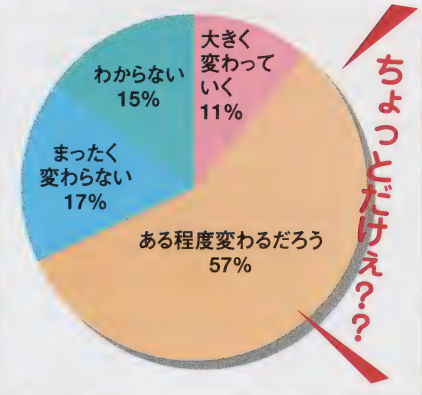
いままでとは全く違う新しい発想でゲームを創造できる64DDについて今度は考えてみるのだ。ちなみにアンケート結果では、ライセンシーメーカーさん37社のうち、21社が企画立案中とのこと。なんと『タクティクス オウガ』でおなじみのクエストさん1社だけが、RPGとシミュレーションゲームを開発中であることを公表した。しかも64DDのみの参入。まだ売れるかどうかも分からない64DDに、あのこだわりのクエストさんが参入。これだけでも64DDがどれだけ期待できるものか、みんなも想像つかないかい? また、参入していないメーカーさん23社のうち7社が、64DDソフトの企画立案中という回答。やはりクリエイター魂が揺さぶられるということか。問題はライセンシーへの壁をどうやって乗り越えるかだけだね…。

写真はスーパーファミコン版「タクティクスオウガ」

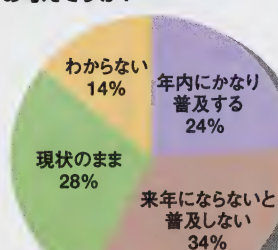
気になる64DDのお値段 サイフがどこまで寂しくなるか

さぁ、なにかと期待できる64DDだけど、一体いくらになるかは、みんなのサイフも気になるところ。というんで、これもアンケート。ほとんどのメーカーさんが1万5000円以内という予想だ。まぁ、誰もがN64本体価格よりは安いと思っているわけっすね。果たして1万円以内という声がどこまで任天堂さんに届くかだな。

変わる変わるよ、ゲームは変わる♪ N64でゲームは変わるか?

ゲームの"質的変換"を目指す任天堂の最も見た目にも分かりやすいカタチが、64DDだろうね。なんたって書き込みが出来て、32ビット機のCD-ROMよりも高速なアクセス(約2.6倍)を実現。しかも本体に「時計・カレンダー機能」も搭載しているわけだから、今まで見た目に分かりにくかったN64ゲームの違いをハッキリと実感出来るハズだ。しかも、これらの変化がN64パワーと結びついたとき、ホントの意味でゲームの"質的変換"を誰もが感じることが出来るだろう。なんたって書き込めることにより、買った人によって全く違うストーリー展開になってしまうRPGやシミュレーションゲームも登場。本誌6月号で紹介した「GA(遺伝的アルゴリズム)」や「ニューラルネットワーク」を利用した『MOTHER3』や『キャベツ』(仮称)では、AI(人工知能)ではなくAL(人工生命体)がゲームの中に登場するというのだ。そりゃAIについては、過去にも簡単なAIプログラムを搭載したゲームがあった。でも、ALは生きているわけだから、ホント開発者の予想も出来ない行動や進化を勝手にするわけである。しかも、その変化を容量の多い64DDなら記録できるのだ。

まぁ、これでゲームが変わらないわけがないと思うんだけど、アンケートでは「ある程度は変わるだろう」という意見が圧倒的。ちなみに、N64への参入予定がないメーカーさんのほとんどが「まったく変わらない」と回答。ライセンシーメーカーさんは、さすがに64DDについて分かっているのか、「大きく変わっていく」という分析が多かった。また「ゲームとは何だ?」と聞かれて、すぐに答えられる人はそんなに多くない。つまりゲームについての定義もハッキリしないのに、変わるもナニもないだろうという意見のメーカーさんもきっといるだろう。とはいえ、ゲームデザインの歴史はN64で明らかに変わりはじめたと断言出来るぞ。

安心理論 その21

再び任天堂がトップに復活するか N64のシェアは今後どーなるか？

N64って、実は普及スピードが早いんだってことは分かってもらえたと思うけど、N64が今後どこまでシェアを伸ばすかってことについては、N64ユーザーでも気になるところだな。なにかと肩身がせまいことも多いし、なんとかしてもらいたいと思うでしょ。これは「年内にかなり普及する」と「来年にならないと普及しない」という意見に分かれるけど、とりあえず普及するという回答が全体の約6割。N64に参入する予定のないメーカーさんも今後普及する可能性を感じているようだな。ただシェアトップの座に立つかどうかについては、アンケートの項目にないので判断出来ないけど、現段階でN64に参入しているメーカーさんの多くって、ゲームメーカーとしての任天堂の底力をやっぱり信じてるんだろうな。いずれN64が大ブレイクする日がやってくるだろうと。でも、マリーガルマネジメントのように「マリーガルは売れるゲームを作るために出来たわけじゃないんですね。売れるんであれば、ギャルゲーとかキャラゲーを作っていればいいわけですから。そうではなくって、あるゲームを作りたいといったクリエイターたちをサポートするために出来たわけです。もちろん将来N64がブレイクして、クリエイターの作るソフトも売れるという意味において、そんな色気がないかといえばウソになりますが、それよりもN64だからこそ出来るということでマリーガルのクリエイターは作っているんですね」（マリーガル社・富永さん）。シェアうんぬんではなく、楽しいソフトがどれだけあるかで考えなきゃいけないことなんだな。

安心理論 その22

スーファミは？

実は今回のアンケートで、スーファミの開発状況についても質問してみたんだけど、なんと協力してもらった全メーカーさんのうち、8社が「開発中」とのこと。また9社が「企画立案中」だというんである。にもかかわらず、公表されている今後のラインナップを見ると、そんなに多くの新作が発売されるとも思えない。まして現在「企画立案中」とは…。そこで考えられるのが、今秋からスタートする「ゲームキオスク」（仮称）向けの新作ではないかという疑惑（?）なのだ。いや、それしか考えられない。きっと、そうに違いない。国内だけで1750万台も普及しているスーファミ。やはり、現役バリバリなのだ。

➡「ファイアーエムブレム」の新作はゲームキオスクで登場の予定。発売は今年の秋頃か？

安心理論 その23

あまり安心しなかったら、ゴメンの法則 でも、ホントN64はこれからなんだよ

これは何度も書いていることなんで、耳にタコの人には申し訳ないんだけど、N64はホントに「ゲームの質的変換」を目指して、現段階で出来ることのほとんどをギッシリとつめこんだ画期的なゲーム機だと思う。実はコントローラの差し込み口にしても拡張性が十分。CD-ROMドライブやプリンタなどの周辺機器をあそこにつなぐことが出来ると知ったときは目からウロコがぼろろん〜。まいったやられたという感じっすね。しかもゲーム開発者の声がかなり反映されているのだ。そりゃ確かに長編CGムービーなどには向いてないけど、それも「ゲームにとってCGはおまけでしかない」という判断に基づいた発想。そして、それが正しいかどうかについてはCD-ROMのゲームを数多く経験した人なら分かるよね。まして『スターフォックス64』を経験した人なら、N64でも十分なCGムービーが楽しめることが分かったハズ。だらだらとCD-ROMの大容量を消費するより、ROMカセットにあれをまとめる技術のほうが遥かにスゴイことなわけだしね。といって、別にプレステやサターンを否定するつもりもないんすよ。最近のプレステは、ほとんどスーファミの末期状態に近いと思えるのだ。あまりにもソフトが多すぎて、誰も気がつかないうちにゲームが消えていくという声が多いんだよ。あるメーカーさんが「N64ソフトは数が少ないから、みんなに長く遊んでもらえて幸せですね」というコメントを寄せてくれたんだけど、やっぱり低予算でゲームが作れるプレステにいろんなメーカーが集中するのはしゃーない。もっと気軽にN64の開発も出来たらいいなと思う今日この頃なんである。（田村"タムタム"修二）

教えて!本郷さん

2ページ増量スペシャル

N64の質問箱

取材・構成／編集部

©Nintendo

大好評の「N64の質問箱」も今回でなんと10回目。スタート直後は「このコーナーも今月でおしまい」なんて本郷さんに心配?されたものだけどこんなに続けられたのも読者の皆さんのおかげ。N64の謎やギモンがある限り「質問箱」は続くのだ。というワケで、本郷さん、今月もよろしく!

YOSHIO HONGO

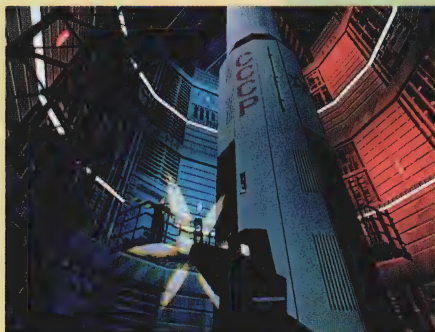
回答者

本郷好尾さん

PROFILE

任天堂広報室企画部企画課係長。1959年滋賀県大津市生まれの38歳。『スターフォックス64』でテレビCM初出演を果たした本郷さん。その感想は「疲れました。夜の9時半に入って終わったのが朝の5時半ですから」。先月号では印刷ミスにより口元にホクロをつけてゴメンなさい。

『スター・ウォーズ』のあとはどんなソフトが出ますか?

兵庫県・ケンケンさん

◆『007』は光線銃パック対応ソフト第1弾って編集部は期待したんだけど、本郷さんは「そんなこたぁないでしょう」

ANSWER

『ゴールデンアイ007』が順調ですね。

6月14日に出る『スター・ウォーズ 帝国の影』の次の発売になると思います。夏休み中には出したいですね。そのあとは『ヨッシー』と『ゼルダ』を早く出したいというのがありまして、他のソフトをやっているメンバーをこの両ソフトの応援にふりわけている状態なんです。総力をあげて『ヨッシー』と『ゼルダ』を面白いゲームにしようと頑張っています。『007』のあとは『ゼルダ』か『ヨッシー』になるのかわかりませんが、『ゼルダ』は10月から11月にかけて発売されることになるでしょう。そのほか『ボディハーベスト』や『バギーブギー』のような海外モノも順調に進んでいて、年内には発売することも可能だと思います。

N64を値下げしてからユーザーは急増したのですか?

静岡県・64命さん

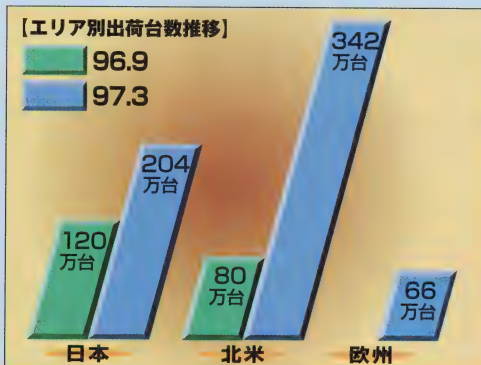
大爆発ということはないと思います。

ただ、値下げを発表してから3週間ほどN64本体を販売していない期間もありましたが、そういったハンディがありながらも順調に増えていると思います。売れ行きもお店によって変わってきますよね。たとえば秋葉原のような場所ですと、比較的年齢の高い、自分のお金でゲーム機を買えるお客さんが多いですから、PSの方が強いでしょうね。N64が小中学生など低年齢のユーザーに強いということに満足しないで、これからはソフトを充実させるなど、高い年齢の人たちにもどんどん買ってもらえるようにしたいですね。

N64は1ヵ月にどのくらい売れてますか?

兵庫県・64星人さん

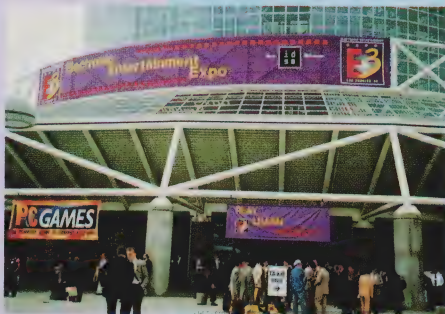
実際の販売台数というのはわからないですね。

全世界の出荷数については3月末時点で612万台が出ています。国内の数字を見ると204万台で、アメリカでは342万台、3月から販売を始めたヨーロッパでは66万台出ています。ソフトはライセンシーから発売されたカセットも含めると全部で1661万本出ています。好調なアメリカでは近いうちにPSの普及台数を抜くのは確実になってきていますね。アメリカは放っておいても勢いがありますから、あとは日本での頑張りが期待されるということでしょう。

6月4日に何か特別なことをしますか?

三重県・Q.さん

6月4日? ああロクヨンの日ですね(笑)

特別なことをやる予定はないです。発売1周年の6月23日についても何もやる予定はありません。その頃はアメリカでちょうど*E3が開かれていますので、そちらでは質問会などをやる予定にはなっています。

*E3(エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ)=年に一度アメリカで開催される世界最大のゲームショウのこと。3回目の今年はアトランタで開催される。

↑昨年のE3(ロサンゼルス)では400社以上のメーカーが出展した。アトランタでは64DDをプレイできるか?

再度N64本体の値下げはありますか?

埼玉県・キノコボクさん

いまのところありません。

アレほどの機能をもったマシンが1万6800円で売れること自体がすごいと思っていますから。東京ゲームショウのときに宮本もコメントしていましたが、これほど安くなったのもゲームメーカーが競争しているからこそなわけで、ユーザーにとってもメリットがあることだと思っています。

はみだし質問箱

Q ゴールドコントローラは発売されないの?(神奈川県・金森隆さん)

A 「プレミアムで作ったものですから今のところ予定はありません」(本郷さん)

Q「クライマー」の開発画面を見せてください（広島県・田岡琢巳さん）

A「他のソフトにアイディアが吸収されてなくなりました。（性格の暗いマーちゃん）だったですね（笑）」（本郷さん）

N64のカセットはPSみたいに多くなりますか？

富山県？ＹＫさん

ANSWER

もちろん増えたほうがいいでしょう。

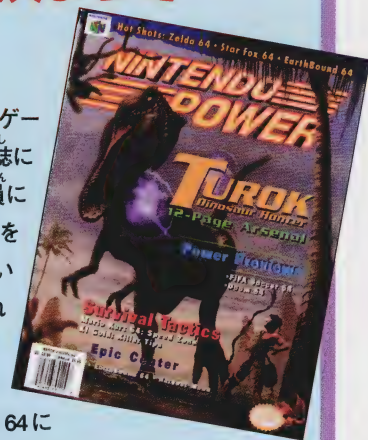
先日はある新聞に「N64のソフトは少ないけれど、どれを買っても面白い」ということが書かれていましたが、任天堂の姿勢というものがマニア以外の人にも認められてきているなあと感じましたね。ただ、任天堂はN64ソフトについて、“少数精鋭”がいいと言っているんではないんです。面白いソフトがいっぱい集まってくるような“多数精鋭”であることを目指しているんですね。これからN64がスーパーファミコンのように1000万台を超えるようになってくれば、当然ソフトの数も増えてくることになるでしょう。ただサードパーティさんには面白いゲームしか出して欲しくないなというのがありますが…。

新しい『NINTENDO』の雑誌を創刊するようですが、内容を教えてください。

福島県・横山真さん

ANSWER

詳しいことは決まっていません。

任天堂ファンブックのようなものになるのか、ゲームキオスクで書き換えできるソフトの紹介雑誌にするのか、まだわかりません。販売形態も会員に送付するスタイルにするとか、ゲームキオスクを置いているお店であつかうことになるのかといったことについても、まだ白紙なんです。それに任天堂が編集するのか、ダイエーグループであるリクルートさんが作るのかといったようなこともまだ決まっていません。この雑誌ではN64についても載せるかもしれませんが、ゲームキオスクでのSFCソフトの書き換え情報がメインになります。この夏には詳しいことがお話できるようになるでしょう。

⬆アメリカの任天堂ファンブックといえば「ニンテンドウパワー」誌。その日本語版が「任天堂力」という誌名で創刊されることに（うそぴょ〜ん）

任天堂ソフトのタイトルに（仮）が多いのはなぜ？

三重県・Q.さん

ANSWER

どのようなソフトもはじめはみんな仮称なんです。

開発の最初の時点では正式タイトルって決まっていないんですね。それに開発をスタートしたからといっても、マリオクラブなどで評価が高くなければ発売するとは限らないんです。もちろん開発中にゲーム内容がタイトルとは別の方向に変わってくることもあります。ゲームボーイの『ドクターマリオ』も最初は『ウイルス』とか『バイラス』という名前だったんですね。開発段階ではマリオは出てこないゲームだったんですが、完成直前になってやっぱりマリオが出てきたほうがいいだろうという話になって『ドクターマリオ』という名称に落ちついたんです。このように途中で名前が変わる例は多いですね。古い話ですが『ファミコンウォーズ』も、もともとは『ファミ戦』というタイトルで、最初聞いたときは変な名前だなあと思っていたんですが（笑）、毎日聞いているうちに慣れてくるんですね。でも最後にやっぱり名前を変えましたけどね。タイトルというのは商標の問題があるほか、商品の売れ行きに左右しますんで、最終決定についてはトップ（山内社長）のOKをもらうことになっています。

Nintendo GAME BOY DMG-VUA ドクターマリオ Dr. MARIO

⬆「ウイルス」になる予定だった「ドクターマリオ」

「ゲームキオスク」はどうなっていますか？

（編集部）

ANSWER

夏に実現するのはちょっと厳しくなってきましたね。

前からお話しているようにローソンさんでマルチメディアキオスク構想のマシンが設置されないと話にならないんで…。まあ、その他いろんな事情により、スーパーファミコンソフトが書き込みできるようになる「*ゲームキオスク」がスタートするのは秋か…年内には間違いなく実現するでしょう。

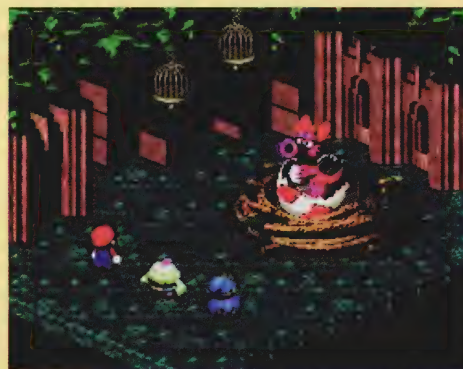
＊ゲームキオスク＝ローソンやゲームショップなどの店頭でスーパーファミコンソフトが書き込みできるシステムのこと。ユーザーにとってソフトが安くなるメリットがあり、いずれゲームボーイや64DDにも対応していく予定。

『スーパーマリオRPG2』の画面を早く見たいのですが…。

兵庫県・永井大輔さん

ANSWER

64DD用のソフトとしては進んでいるほうですね。

11月のスペースワールドでは実際に触れるようになるか、少なくともビデオ出展くらいはできるようになるでしょう。制作は京都でやっていますが、本社とは違う場所で作っています。宮本率いる情報開発部がプロデュースしていて、他の協力会社の人がメインで制作するというカタチをとっています。社外には任天堂の仕事しかやらない協力ソフトハウスはいっぱいありますから…。HAL研さんのように有名な会社のほかに、オモテに出てこない任天堂のソフトを作っている会社はたくさんあるんですね。取り説のスタッフ一覧に名前が出ていても、その人が任天堂の社員とは限らないんですね。まあ、言ってみれば任天堂グループということになるんでしょうが、宮本や他の制作に関わるスタッフは社外の現場にもしょっちゅう顔を出して打ち合わせしているんです。『スーパーマリオRPG2』の制作のために人を採用しましたので、その人たちとこれまでのスタッフが協力しながら頑張って作っています。

↑『RPG2』も『マリオ64』のように箱庭のような世界を自由に往来できるようになるのかな？（画面はSFC版のものです）

『スター・ウォーズ』は映画を知らないと楽しめませんか？

長野県・石田高浩さん

ANSWER

映画を観ていたほうがいいでしょうね。

N64ソフトの『帝国の影』は、映画の『帝国の逆襲（2話）』と『ジェダイの復讐（3話）』の間の話ですから、映画を観ていたほうがより楽しめると思います。アメリカではキャラクター人気も手伝ってヒットしていますね。日本での人気アニメに近い存在なんでしょう。僕（本郷さん）なんかでも大学生の頃に第1話を観たくらいですから、日本の若い人がこの映画に対して思い入れがあるかどうかわかりませんね。5月の中旬から『帝国の影』のCMもスタートします。内容はアメリカでのCMのナレーションだけを日本語に訳したものです。テレビ東京の『マリオスタジアム』では30秒枠で流しますが、それ以外では15秒CMが多くなるでしょう。映画館でも5月末から2週間くらい上映前のCMを流すことになっています。

←『スターフォックス64』のあとは20世紀フォックス提供の『スターウォーズ』を観てから『スターウォーズ』で遊ぼう

『マリオカート64』は、どのくらいの人と日数で作ったのですか？

東京都・NICKさん

ANSWER

『マリオ64』に比べると日数は短いです。

開発した人は、任天堂ソフトについては取り説（取り扱い説明書）の最後に必ず名前を載せるようにしているので、見てもらえればわかると思います。それ以外にデバッグの作業をする人、たとえば『マリオカート64』での壁越えショートカットみたいに行ってはならないところをチェックすることをデバッグと呼びますが、そういった作業をする人については制作者一覧のなかに入らないですね。ですから制作者のコアメンバーだけが取り説の最後に載っているとお考えいただければいいでしょうね。

はみだし質問箱♥

Q 『ドラクエ外伝』は64DDで出るのですか？（静岡県・ごぼうさん）

A 「堀井雄二さんがコメントされているようですが、任天堂が特に言うことではありません」（本郷さん）

Q なぜバックアップ機能を付けずにコントローラパックにセーブするソフトがあるの？（大阪府・パワプロさん）

A 「カセットでセーブできるデータは僅かなんです」（本郷さん）

『キャベツ』の内容について教えてください

茨城県・マッチさん

レタスとは違いますよね（笑）

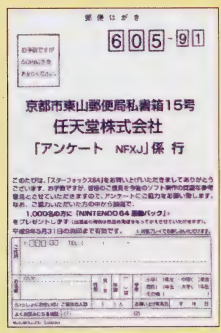
⬆タイトルも未定なのに先月号では"64ドリーム期待の新作"9位にランクインしてしまった『キャベツ（大仮）』。このことを岩田聡さん（HAL研）にお話したら大笑いされてしまった

任天堂としては正式にリリースしているタイトルではないんです。ですからいまはまだ詳しく申し上げる段階ではありません。飲み過ぎの人はキャベ2と言ったりするんでしょうが…（笑）。『キャベツ（大仮）』が発売されるのは64DDが出たあとのことで、来年になるでしょうから詳しい話ができるのは、まだ先のことになると思います。

『ブラストドーザー』からアンケートハガキを入れたのはなぜ？

神奈川県・臼井文明さん

ユーザーさんの声を知りたいからです。

任天堂は統計的なことはこれまであまりやってこなかったんですね。開発する側としてもユーザーの考えを知りたいというのもありまして、これからは『スターフォックス64』もそうですが、ずっとハガキを入れていく予定になっています。ただ、その結果は社内で制作に役立てる資料として使っても、将来的に公にすることはありません。

⬆アンケートを出せば振動パックが1000名様に当たります。この際、言いたいこと書いちゃえば？

アメリカで一番売れているソフトは何ですか？

静岡県・Scatman John さん

累計では『スーパーマリオ64』です。

ただ『マリオカート64』がかなり売れていますから、日本と同じように逆転するでしょうね。また『スター・ウォーズ』も結構売れています。ヨーロッパではまだN64が発売されたばかりなのでわかりませんが、イギリスなんかでもN64専門誌が創刊されていますし、前人気がすごくて商品が回っていないという報告を受けています。ヨーロッパのN64はカタチは日本のものと変わりませんが、テレビの受像方式が違いますので持って帰っても遊ぶことはできません。

【販売累計ベスト5】3月末データ

順位	タイトル
1位	スーパーマリオ64
2位	マリオカート64
3位	スター・ウォーズ
4位	ウエーブレース64
5位	クルージンUSA

【週間売り上げベスト5】4月第2週

順位	タイトル
1位	マリオカート64
2位	スーパーマリオ64
3位	テュロック
4位	スター・ウォーズ
5位	DOOM64

※累計ベスト5は、任天堂ソフトのみ

N64 DATA in USA

ユーザーからアイディア募集をしないのですか

兵庫県・VAKLMT さん

アイディアの募集をしている会社はないでしょう。

最近のゲームの世界というのは、一般の人が思いつきで考えて、それが採用されるかというと、そんな甘い世界ではなくなってきているんですね。やはりゲームのプロが仕事として毎日じっくり考えているわけですから。他のメディアでヒットしたソフトが、ある代理店を通じて売りこまれるというケースはあっても、一般の人が提案したことが実現するケースはほとんどないんです。直接アイデアを売り込まれるケースも多いのですが、実際に採用されることはありません。逆に、任天堂としてはゲームのアイディアがいっぱいあるので、それを実現するCGデザイナーなどのような即戦力の技術者は必要としています。

マリーガルでRPGを作っている人はいるんですか？

兵庫県・永井大輔さん

ANSWER

はっきり言ってわかりません。

マリーガルマネジメントは任天堂が50パーセント近く出資した会社ではあるんですが、完全に別会社なんですね。任天堂からも社員が出向したりもしていますが、マリーガルで開発しているソフトを任天堂から発売する前段階になってはじめて僕のような広報に情報が入るわけで、現状では何も知らないんです。ただ有能なクリエイターの人たちがユニークなソフトを64DD用に作っていると聞いていますので、とても期待しています。

◆代官山のこの門の奥の建物からとてつもない、驚愕の、前代未聞のゲームたちが生まれようとしている（マリーガル社正門）

『ジャングル大帝』はどんなゲームですか？

神奈川県・ケネディさん

ANSWER

レオを操作するだけで楽しいゲームです。

発売予定は来年の春ですので、今年のスペースワールドではビデオでお見せできるようになるでしょう。メディアはカセットです。東京の某所で制作していまして、月に何度か宮本が来てチェックしています。東京には何社か任天堂の協力会社があるんです。宮本はプロデューサーとして、そういった秘密の事務所を回りながらいろんなソフトを見ているんです。

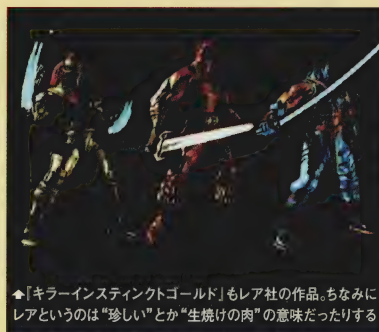
◆『ジャングル大帝』のディレクターは手塚真さん（写真中央）。天国のお父さんも注目する超期待のアドベンチャーゲームだ

レア社は任天堂とどういう関係なんですか？

鹿児島県・マリオの息子さん

ANSWER

任天堂シンパであるのは確かですね。

レア社のスタッフの人は宮本のアクションゲームに感銘を受けられているようで、宮本とゲームを作っていきたいという思いが強いんですね。任天堂とレア社が資本提携を結んでいるというわけではありません。レア社の本部はイギリスの郊外にありまして、アメリカにもマネージメントを行うための事務所を持っています。『ブラストドーザー』のチームとは別のチームが手がけた『スーパードンキーコング』は3作すべて200万本以上売れるようなミリオンセラーを制作するスゴイ会社ですよね。じつは『ゴールデンアイ007』もレア社で作っていまして、それ以外にもN64ソフトを制作中です。レア社の特長はアクションゲームを作るのが上手いということですね。

◆『キラーインスティンクトゴールド』もレア社の作品。ちなみにレアというのは“珍しい”とか“生焼けの肉”の意味だったりする

『たまごっち』はN64で出ますか？

ANSWER

バンダイさんがやってらっしゃるようですね。

任天堂で作ってるソフトじゃないので詳しい話はできませんが、先にゲームボーイの『たまごっち倶楽部』も出ますし期待のソフトですね。ゲームボーイ版ではソフトの発売に合わせてピンク色のゲームボーイポケットも出るんです。というのもカートリッジそのものの色がピンクなんですね。ユーザーは若い女性が多くなりますから、一緒に買っていただこうという狙いもあります。

はみだし質問箱

Q N64は何度まで耐えられるんですか？（埼玉県・丸ちゃん）

A 「人が普通の状態で生きていける環境であれば大丈夫でしょう」（本郷さん）

はみだし質問箱

Q「マリオカート64」の日本版とアメリカ版の違いは？（大阪府・亨の母よりさん）

A「セリフ以外にほとんど違いはありません」（本郷さん）

『ファイアーエムブレム』のインテリジェントシステムズについて教えてください。

京都府・輪久・霜月匠さん

会社は京都にあります。

任天堂の宇治小倉工場のなかに事務所があるんです。インテリジェントシステムズは完全に別会社ですが、SFCソフトの開発ツールを作っているので、ソフトメーカーさんにもなじみのある社名だと思います。同社にはソフト開発部隊もあっていろんなゲームを制作しているんですが、『FE』がこれほどユーザーに支持されるのも、加賀さんという才能溢れる方がいらして、彼が登場人物一人ひとりの性格から全体のストーリーにいたるまで愛情をこめて作っているからでしょう。いまはゲームキオスク用の『FE』を作っていますが、64DD版についても実験段階に入っているようです。

⬆『ファイアーエムブレム』の新作はゲームキオスク（SFC）のFカセットで遊びましょ。N64版（64DD）で発売されるのはその後になる予定

64DDにはモデムは内蔵されるんですか？

神奈川県・★降る図5さん

内蔵されることはないと思います。

ただ外部に接続されることはあるでしょう。通信というのは64DDが発売された後に発展していく機能のひとつなんですね。モデムがないと困るようなソフトもすぐには出ませんし、ネットワークゲームをやりたいとか、JRAの馬券購入システムという話もハードが大きく普及してからのことになりますね。それよりモデムを内蔵することによって64DDのコストが上がるほうのデメリットが大きいと思っています。

⬆モデムが入ってない？ 64DD。通信って便利で楽しいのだけど電話代が結構かかって大変なんだよね

光線銃パックは本当に出るんですか？

北海道・遠山哲郎さん

必要になれば出るでしょう。

でも、いまのところはどのソフトで使うかは決まっていないんです。それ以外にもおもしろパックというのはいろいろ出てくるんでしょうが、まだ振動パックの次がどんなものになるかもわかりません。振動パック対応ソフト※1についてもサードパーティで2本（『ソニックウイングスアサルト』と『マルチレーシングチャンピオンシップ』）が決まっているだけで、それ以外は未定です。

➡昨年の初心会で公開された光線銃パックのイメージ図。『スターフォックス64』でぶるぶる体験した者としては1日も早くピッピッ体験してみたいぞ〜

NINTENDO64はどのような作り方をしているんですか？

石川県・トモバカさん

任天堂は工場を持たないメーカーなんです。

ひとつの製品を開発したら、いろんなメーカーから必要な部品を一括購入して技術検査したあとに、それらを数百社の協力工場に送って組み立ててもらうわけです。完成品は再び任天堂に持ち込まれて、最終的な製品チェックをして出荷するという方式をとっています。検査では専用のソフトがありまして、そのカセットを差し込むといろんな動作をチェックできるんですね。宇治などに自社工場を持っていますが、工場とはいってても品質チェックや配送センターの機能しかありません。そこではN64を組み立てているわけではありませんから、工場見学の依頼があってもお断りしています。抜き取り検査をする作業を見ても面白くないですよね（笑）。1000人にも満たない社員数ではすべての製品を社内で作るわけにもいかないんです。

⬆工場のようで工場でない宇治工場。ここからN64が全世界に向けて出荷される

※1 新情報として「トップギア・ラリー」「ワイルド チョッパーズ」も振動パック対応予定です

社内に入って見学したり、食堂で昼ごはんを食べてもいいんですか？

兵庫県・カタツムリさん

あまりお見せするところがないんです。

生産工場を持っていればそれも可能なんでしょうが、たとえば海外からお客さんが視察にいらしてもほとんどお見せするものがないんです。ですから社内の見学もお断りしています。修学旅行シーズンになると、中高生の人たちが何人かでタクシーを借りて本社の前で記念写真を撮っているような、とてもほのぼのとした光景をよく目にしますよ(笑)。

◆京都駅からタクシーで790円（編集部実績）。4人で乗れば1人約200円。入り口では宮本さんがにこやかに迎えてくださる、ことはありえない

情報開発部の“じょうほう”ってどういう意味ですか？

埼玉県・イタさん

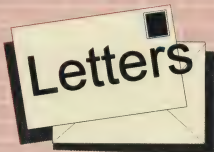
ソフトの意味で使っています。

ソフトを開発する部署ですね。情報部員は別に他社のスパイをやっているわけではありません(笑)。宮本が部長をやっている情報開発部というのはN64ソフトを開発する専門部隊なんです。そのほか製造本部というのがありまして、その下の開発一部ではゲームウオッチから始まってゲームボーイ、バーチャルボーイなんかをやってきまして、いまはヒットしているゲームボーイポケットのハードおよびソフトの開発をやっています。開発二部ではファミコンとスーパーファミコンのソフトおよびハード、開発三部では以前アメリカ向けに業務用のゲーム機を作っていましたが、いまはN64と64DDの開発をしています。

次回のN64スペースワールドはいつ頃開催されるのですか？

千葉県・パワプロマスターさん

11月に開催します。

正式な日程や、出展メーカーさん、展示内容については夏頃には発表できると思います。初心会という旧名称をどのような呼び方にするかはまだ決まっていません。今年は昨年に比べて出展メーカーさんの数も増えるでしょうね。

N64の質問箱大募集！

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか？
NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。
首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03(3230)0675

お手紙はこちらへ…

はみだし質問箱♥

Q 本郷さんの気に入っているN64のキャラクターは何ですか？（大阪府・古っちーズ!!さん）

A 「カートはピーチでやりますね。女の子の声が好きなんです」（本郷さん）

⑥ DREAM ④

毎月新聞

発行所：東京都千代田区九段南1-5-13
The 64 DREAM 編集部

NEWS LINE

「東京ゲームショウ'97 秋」は、9月5･6･7日に幕張メッセで開幕

12万人以上の来場者をむかえ、興奮さめやらぬといった感じの東京ゲームショウ。先日、今秋の「東京ゲームショウ'97秋」の日程が決定したのでお知らせしよう。会場は従来のビックサイトにかわり、今回から幕張メッセへ変更になっている。これは10万人を超える来場者の安全を考慮した結果の変更だそうだ。展示スペースは先日の「東京ゲームショウ'97春」の約1.3倍程度の広さとなるので、前回、前々回の大変な混雑が少しは緩和されそうだ。なお開催日時は、9月5日（金）、6日（土）、7日（日）の3日間。5日は流通関係者や、出版社などビジネス関係者にむけた特別招待日で、9月6日と7日が一般入場日になっている。ただし6日は第1土曜日で、高校生以下の人は午後2時以降入場が可能となる。そのため、通常は午前10時から午後5時までの開場時間が、午後7時まで延長される。入場料は中学生以上の一般入場者は、当日1000円、前売り800円で、小学生以下は入場無料となる。展示社数、展示スペース、入場人員と回を重ねるごとに拡大していく東京ゲームショウ。どんな新しいゲームが登場するのか今から楽しみだ。今後も新しい情報が入りしだいドンドン紹介していくのでお楽しみに!!

第5回日本ソフトウェア大賞決定

エンターテインメント部門大賞 ポケットモンスター

MVP賞 宮本茂さん

日本ソフトウェア大賞は読売新聞社と株式会社アスキーの特別協力のもと、コンピュータ文化の健全な育成とコンピュータ産業の発展促進を目的として創設されたもので、今年で5回目の開催となる。この賞はエンターテインメント部門、ビジネスソフト部門、教育ソフト部門それぞれの部門で大賞および最優秀賞が決定される。エンターテインメント部門では、アクション＆シューティングの部で『スーパーマリオ64』、スポーツ＆レースゲームの部で『マリオカート64』、RPGの部で『ポケットモンスター』がそれぞれ最優秀賞を受賞し、さらに『ポケットモンスター』は大賞も受賞した。また96年にソフトウェア業界において顕著な功績や研究結果を残した個人を顕彰するMVPでは、マリオの生みの親、われらの宮本 茂さんとワープロソフト一太郎を開発した(株)ジャストシステムの浮川 初子さんの2名が同時受賞した。

◆『ポケットモンスター』の生みの親と言ったらこのお二人。クリーチャーズの石原さん(左)とゲームフリークの田尻さん

◆喜びの表情で感想を語るおなじみわれらの宮本さん。実は宮本さんは第1回のMVPも受賞しているのだ

『ドラえもん』が郵便切手に登場

みんなの人気者『ドラえもん』がシール式のグリーティング切手として5月2日に登場した。80円郵便切手5枚と、メッセージシールが5枚ついて400円。また、封筒とあいさつ状用紙がセットされているグリーティングカードも同時発売されている。こちらは3種類で1セット50円で発売中。人気商品なので、現在品切れ中の郵便局が多いようだが、5月下旬には再入荷しそうなので、詳しくは最寄りの郵便局でお問い合わせ下さい。

GREETINGS

グリーティング切手 400

◆切手のデザインは藤本弘さん直筆の原画をアレンジしたものだ

プレゼントのお知らせ

今回編集部で購入したドラえもん
グリーティング切手を3名様にプレゼント。

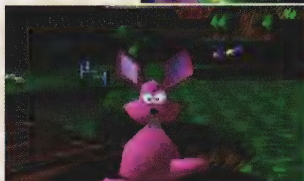
〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
ドラえもん切手欲しい係

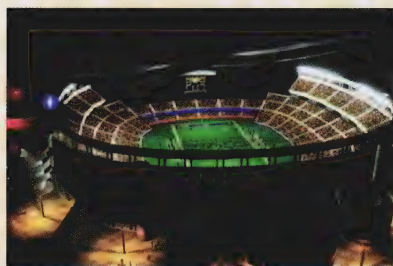
インターネットでN64ゲーム最新情報をゲット

インターネット上のゲームサイトとして、常に最新ゲーム情報を送り続けているのがネクストジェネレーションオンライン。今回は日本でほとんど紹介されていない開発中のN64用ソフトを紹介する。
http://www.next-generation.com/

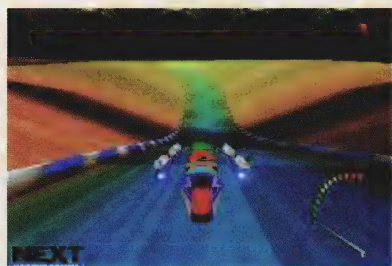
➡シリコンバレーと名付けられた謎の画面
➡ヘリコプターラビットと呼ばれる画面
➡キャタピラにのった可愛い熊。敵か味方か

『シリコンバレー』

『ボディーハーベスト』を開発していることでも知られるDMAデザインの手による異色作。ゲームは探検、レース、シューティングなどさまざまな要素がミックスされている。プレイヤーは不思議な能力を持ったロボットを操作していく。ゲーム内に登場する動物達（ロケットと一緒になった狐、四駆のライオンなど）も非常にユニークだ。

アクレイムの新作ソフト2本

アメリカでテュロックが大ヒットしているアクレイム社が現在開発しているのがこの2つのゲーム。アメリカでは大人気のアメリカンフットボールを題材にしたゲーム『クオーターバッククラブ'98』と、スピード感あふれる4人対戦可能なレースゲーム『エクストリームG』だ。ただ残念ながら日本で発売されるかどうかは今のところ未定。

『クオーターバッククラブ'98』

➡これがスーパーボウルスタジアム。作りこまれた綺麗な画面に注目

『エクストリームG』

➡スピード感あふれる画面シーン。4人対戦もできそうだ

任天堂で自分だけのオリジナルトランプの制作ができる

明治40年、日本で初めてトランプを製造したのが何をかくそう任天堂。日本初のプラスチック製トランプの開発、ディズニートランプの発売など、トランプの歴史はまさに任天堂の歴史なのだ。ということで、現在任天堂ではオリジナルトランプのオーダーを受け付けている。ノベルティーグッズや記念品として、カードの裏表すべてを自由にデザインする事も可能。最低200組から注文を受付けている。ちなみにカードの裏柄を自由にデザインする場合、紙製トランプで200組が32万円とのこと。詳しくは電話075-541-6113（任天堂株式会社・営業特販部）までお問い合わせを。

コナミ、販売促進イベント「コナミデー」を各地で実施

コナミでは、毎月第4土曜日を「コナミデー」として、全国の小売店と提携し、ゲーム大会や限定グッズの配布などのイベントを実施する。第1回は4月26日にN64用ソフト『実況パワフルプロ野球4』のゲーム大会が実施された。第2回は5月24日（土）、25日（日）を予定しており、全国100店舗で『がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～』の体験版サンプルロムをプレイすることができそうだ。当日の参加者には特典として特製ゴエモンシールがプレゼントされるほか、当日コナミのN64ソフトを購入するとコントローラパックがプレゼントされる予定。
この日はみんなでお店へレッツゴー！

ゲームボーイ2連発

ピンクのゲームボーイポケット 7月11日に発売予定!!

ゲームボーイポケットにまたまた新しい仲間が登場しそうだ。今度のポケットはなんとピンク色。情報通のH氏によれば、ピンク色のゲームボーイポケットの発売は、今夏にバンダイから発売が予定されているゲームボーイ版『ゲームで発見!!　たまごっち』にあわせたものらしい。また同氏によれば、このゲームのカセットもピンク色になりそうだとのこと。価格は6800円で、発売は7月11日を予定している。

光るゲームボーイポケット 開発とのうわさは本当か？

どんどんニューバージョンが登場するゲームボーイポケットの新種。アメリカでは透明スケスケなものまで発売されている。さらに、現在密かに『光るゲームボーイポケット』の開発がすすんでいるらしいのだ。前述情報通のH氏は、「この光るゲームボーイポケットはおそらく販売促進やキャンペーンで使われるものでしょう。販売される可能性は少なそうです」とのこと。うわさではこれを開発しているのは、N64ソフトを数多く開発しているI社らしい。いつ正式に発表されるかはまったくの未定。

ローソンカード入会キャンペーンでN64が300人に当たる

いまローソンカードに入会すると、すてきなプレゼントがもらえる。A賞はなんとNINTENDO64！　それも抽選で300人にあたるというビッグなプレゼント。B賞はダイエーグループ商品券3000円分が2700人にもらえる。締め切りは6月19日まで。詳しくはみんなの近くのローソンでおたずね下さい。

➡N64をゲットするチャンスかも

●はみだしニュース●第6回次世代ワールドホビーフェアーは6月14日・15日幕張メッセにて開幕。ミニ四駆の大会はもちろん、任天堂ブースではSF64の4人対戦大会もあるぞ。

今月は『ポケモン』のニュースが満載

『ポケットモンスター2』の新情報をドドーンと紹介!!

じゃじゃん!! ポケモンファンお待ちかね～の最新情報だ!! '96年2月27日に発売された赤と緑のバージョンはもちろんのこと、通販の青バージョンも売り上げ絶好調～のポケモン。この夏、ポケモン2の発売は決定しているが、その内容を入手したぞ。予想、ホントを含めてお伝えしよう!

1 スケートボードでスピードアップ!?

ポケモン1では移動手段として、主人公は自転車を使用していたね。ポケモン2ではな～んと、スケートボードが登場だ!!ポケモン2の世界では、これに乗って意外な場所にいけるかもしれない。

2 あのポケモンの進化前状態が!!

ポケモン2では、1で登場したポケモンの進化前状態がわかるらしい!! 例えば1では『ピッピ』の場合、『ピクシー』になるという進化をとげた。ポケモン2では『ピッピ』の進化前を知ることができるんだ!! これとは逆に、最終進化したポケモンがさらに進化することも。1で進化しなかったポケモンにも要注目!!

3 カセットに時計機能がついてくる!!

ポケモン2において、時計機能がどんな風にいかされてるのかはいまだ謎。とりあえずパワーアップするってことだけは、間違いないみたいだ。戦闘効果のグラフィックも、一段とグレードアップはお約束だよね。

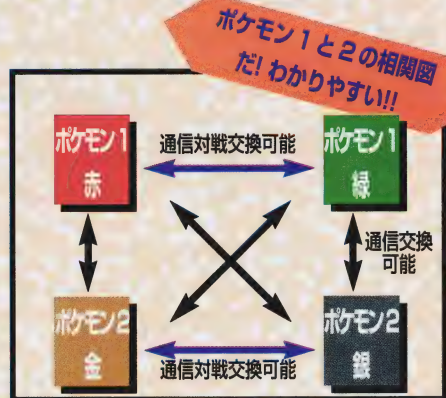
4 こどもだって産んじゃうぜ!!

ポケモン1にはニドランにオスとメスの区別があったけど、2ではすべてのポケモンにオスメスの区別があるのだ!! ドッカン。同一種類のポケモン同士なら、その子どもが生まれちゃう。もちろん、『ポケモンのたまご』からかえるのだしー。

5 ウワサでは250匹以上!!

ポケモン1では150匹以上のポケモンが登場。2ではさらにそれを上回る250匹以上とのウワサ。『ずかん』にも新しい機能が加わって、パワーアップしての登場になるらしい。それだけじゃあ、ない。『わざ・ひでんのわざ』の数が増えるのはもちろん、『新ひでんのわざ』も登場するらしい!

6 ポケモンの移住が可能なんだ!!

通信交換や対戦が可能なのはもちろんのこと、ポケモン1で捕まえたポケモンは全て2へ持っていけるらしいのだ!! スゲー。1から2の世界への移住ってことだな。ってことはポケモン2を楽しく遊ぶにはポケモン1もかなり重要だってこと。今のうちにポケモン1をやりこんでおかないとね!

大人気の『ポケモン』がカレーになって新登場!!

この度株式会社永谷園より、『ポケットモンスター』のキャラクターを使用したカレーが発売されたぞ。メニューは「ビーフ・コーン入り」と「ソーセージ・コーン入り」の2種類。箱の中には全40種類のバトルメンコ「BIGメンコ」がもれなくついているのだ。標準小売価格は130円。残念ながら今回の発売は近畿地区のみなので、それ以外の地区の人は下記の電話番号に問い合わせてください。

株式会社永谷園広報課Tel 03-3432-2511

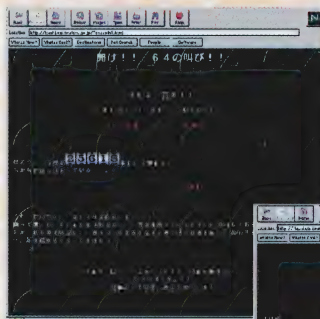
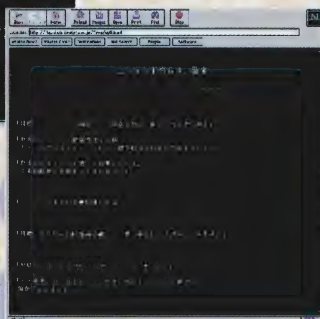
◆直径10センチの大きなメンコだ

◆箱のデザインは全部で4種類

ゲームボーイ用バック ポケットモンスター発売中

『ポケットモンスター』のキャラクターをあしらったゲームボーイ用収納バッグが発売されているので紹介する。ゲームボーイはもちろん、ゲームボーイ用専用カートリッジ6本、バッテリーパックチャージセット、通信ケーブルも同時収納可能だ。詳しいお問い合わせは、電話0726-37-0144のお客様サービス係まで。発売元：モリガング 価格：1300円

◆ゲームボーイ、ゲームボーイBros、ゲームボーイポケット全部に対応するぞ

今月のおもしろホームページ

◆魂の叫び声が聞こえる熱きページだ

◆ちょっとエバはいってる。気持ちはわかるぞ

第1回の今回は沖縄県のペンネーム/白砂青松さんの紹介による『おお! 我任天堂帝国』。任天堂に対する熱き思いがひしひしと伝わってくるぞ。アドレスは以下の通り。興味のある方はそうぞ。

http://itachi.cis.iwate-u.ac.jp/˜eva/nin1.html

任天堂に関するおもしろホームページ募集

みなさんからおもしろホームページを募集いたします。自薦、他薦を問いません。推薦理由とアドレスを明記の上ハガキで下記の住所にお知らせ下さい。
〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム『おもしろHP』係まで

6月4日はロクヨンの日?

最近6月4日がロクヨンの日として、何かN64に関係するイベントが行われるのでは? というううわさがあちらこちらで広まっている。「この日だけN64用ソフトが半額で購入できる」や「64DDの発売日が発表されるのでは」とか、さらには「2万5千円でN64を購入した人は、保証書を持って購入したお店にいけば差額がはらいもどされる」といったうれしいうわさ話まであるようだ。これは6月23日がN64発売1周年記念ということもあり、さらにうわさがうわさをよんでいるようだ。本誌でおなじみの任天堂の本郷さんに確認したところ、「1周年とかのイベントは特に予定していません」とのこと(P117参照)。

◆あの感動の発売日からもうすぐ1年。懐かしいなあ。たまには、遊びっぱなしのN64をきれいに掃除してやりましょう

マンガ/みうらゆうま

●はみだしニュース● 数々のN64用ゲームを開発している株式会社セタが5月8日に店頭登録をはたした。

今月の気になる数字 テーマ:「レジャー白書'97」の数字より

財団法人余暇開発センターが毎年調査している「レジャー白書'97」が4月24日にまとめられた。89種類の余暇活動に対して細かな調査を行なっており、この中には家庭でのテレビゲームやゲームセンターといった項目がふくまれている。特に、テレビゲームの実態に関する詳細なレポートは他に見当たらないのでこの調査は本当に興味深い。平成8年の余暇活動のトップは外食で、テレビゲームは14位で参加人数は3200万人。この数字は国内で約3人に1人が1年に1回以上テレビゲームを行ったことになる。そして年間平均活動回数は40.7回で、年間に使う平均費用は1万1300円となっている。ちなみに過去の参加人数と平均費用は平成7年はそれぞれ3020万人・1万1400円、平成6年は2850万人・1万2100円と参加人数は次世代ゲームマシンの導入もあり年々増加しているが、平均費用はほぼ横ばいである。性・年代別参加率では男性が10代で76%、20代で69.7%と高く、30代では43.8%と急激に低くなるのに対して女性は、10代が58.2%、20代が43.5%、30代が46.7%とほぼ平均しており30代では女性のほうが参加比率が高くなっている。地域別の参加率は全国平均で30.1%となっており、最も高いのは四国の37.6%で、逆に最も低いのが大分・宮崎・鹿児島でわずか17%となっている。そして気になる市場規模だが、テレビゲーム・ゲームソフト部門では平成8年が6980億円、平成7年が6740億円、平成6年が6500億円と年々その市場規模は拡大傾向にある。これはやはり次世代マシンの販売拡大によるところが大きい。ゲームセンターでは平成8年が5760億円、平成7年5780億円と昨年に比べ下落している。プリクラ以外の大型ヒット商品があまりなかったことが原因と思われる。

ふたたび登場

ドンドン調査団

はるばるきたでー

ハドソンの巻

N64用ソフトをなんと10本以上も開発しているとウワサされるハドソン。われわれ調査団はついに札幌にあるススキノ(北海道最大の歓楽街)へ、いやもとい、ハドソンの調査を開始した。まだ降り積もる雪の中、ハドソン研究所の中で見たものとは…

ハドソン本社

札幌駅から車で約20分、札幌市の郊外に位置するハドソン本社。ハドソンがこの札幌の地で産声をあげたのは1973年のこと。美術写真の販売業として創立し、アマチュア無線機の販売店として開店した「CQハドソン」がハドソンの歴史の始まりなのだ。そしてソフトの開発・販売に積極的に取り組みはじめた。実は、1978年に日本で初めてのパソコン用ゲームソフトの販売を本格的に開始したのがハドソンなのだ。以後ファミコンでは、日本中を熱狂させた名作シューティングゲーム『スターフォース』をはじめ、スーパーファミコンで大ヒットし、N64でも発売が予定されている『ボンバーマン』シリーズなど人気ソフトを立て続けに発表しているのだ。まさにハドソンは、日本のゲームソフトの発展とともに成長してきた会社であるといえるわけだ。

←ハドソン成長の歴史はすべてここからはじまる

教えてハドソン　ハドソンのハチのマークの由来は？

ソフトのパッケージやコマーシャルなんかでおなじみの黄色と黒のハチのマーク、その名もハチ助。実はこれは数字の8（ハチ）をもじったものなのだ。何の数字か？ って、これはアマチュア無線に必要なコールサインの数字に由来しているのだ。別に会長がハチミツ大好きだとか、子供時代のあだながハチだったとかいうことではないので念のため。

←このデザインは会長の高校時代のノートの落書きがもとになった

お世話になります

本社受付け

本社というだけあって、総務、経理等の中枢機能はすべてここに集中している。さぞかしかたくるしい雰囲気かと思いきや、社内に一歩入ると、ボンバーマンを中心にしたハドソングッズで満杯。非常にアットホームな感じなのだ。ちょうどお昼休みということもあり、N64のゲームで遊んでいる人もいたぞ。突然の訪問にもみなさんにこやかに出迎えてくれて、ホッと一安心の調査団なのであった。

こちらハドソングッズ満載の受付け。

おなかがすいたぞ

社員食堂

ハドソン社員の胃袋をささえるのがこの食堂。もともと喫茶店が入っていたところを改築したらしい。中は意外とこぢんまりとした感じで、おいしそうなにおいがプンプンしていた。朝早くからいろんな場所をかけずり回っている調査団の面々。そういえば朝から何も食べていなかったのだ。現在の時間は午後1時30分。残念ながらこの時は撮影だけなのだ。お腹へったぞー。

ちなみにこの日の日替わりは、豚の生姜焼き定食

やはりパソコンの上にもバンバーマンがいっぱいなのだ

社員の名刺

ユニーク

日本最古といわれる貨幣『和同開珎』は、人類の知性・理性・感性を広く豊かにし永い平和を達成するという意味があるのだ。ハドソンは、未来発想と次世代の高度な技術で世界に貢献するという概念で『和同開珎』の名をつけた独得の会社組織を作りあげているわけだ。

和：ハドソンの技術担当社員の総称で、共和・親和・調和をもって社内外の和を維持する組織名

同：ハドソン企画宣伝担当社員の総称で、社内外同一観点で業界とユーザーの大同団結を推進する組織名

開：ハドソン営業担当社員の総称で、最新技術を広く社会に公開し、豊かな情報社会を展開する組織名

珎：ハドソン経理総務担当社員の総称で、社員の「寶」である財産・健康を管理し、世界に通用する人材を育成する組織名

泉：以上の組織を取り仕切るハドソン経営の中核的組織名、役員会の総称

株式会社ハドソン HUDSON 和 もうすぐ25
株式会社ハドソン HUDSON 同 もうすぐ25
株式会社ハドソン HUDSON SOFT 開
株式会社ハドソン HUDSON 珎 もうすぐ25
株式会社ハドソン HUDSON 泉 もうすぐ25

ちょっと一言

日本最古の貨幣とされる『和同開珎』が初めて鋳造されたのが、西暦708年(和同元年)のこと(みんな日本史で習ったよね)。発行当初『和同開珎』の一文は、一日の労働賃に相当したそうだ。

教えてハドソン

ハニー役のすてきな女性は？

ボンバーマンのテレビCMでハニー役を演じているのが高橋千代美ちゃんだ。彼女は神奈川県横浜市出身の16才。2月22日生れで魚座のB型だ。小学校1年生の頃からいろんなCMにでてるから、芸能界ではもう大ベテラン？ 趣味はパソコンだから、彼女が作ったイラストなどがインターネットに登場する日も近そうだ。
http://honey.hudson.co.jp/

これからもCMでの活躍が期待される高橋千代美さん

教えてハドソン

ハドソンの社名の由来は？

工藤裕司会長、弟の浩社長とも生まれ故郷のニセコを走るＳＬを見て育った大のＳＬマニア。その中で特に魅せられたのが、当時ニセコと長万部間を貨物をひいて往復していた国内最大の動輪を持つC62型蒸気機関車だったのだ。このC62の前輪が２つ、動輪が３つ、後輪が２つという車軸システムを『ハドソンタイプ』といい、これが社名の由来になった。

もちろん本物の機関車のプレートです

やってきました

ハドソン中央研究所

ハドソン本社から郊外へ車を進めること約20分、まわりを美しい自然で囲まれた札幌芸術の森アートビレッジ内にハドソン中央研究所はある。この研究所、1階には「東洋鋳造貨幣研究所・方泉處」という古銭資料館があり、ここには数万点を超える古銭が所蔵されている。中には世界中に1、2枚しかないという大変貴重なものまであるのだ。2階は本当の(？)研究所。3階は社長室や会議室、休憩室などなど…。1992年にできたばかりということもあり、中は非常にきれいで、ゆったりしている。環境も最高で、ふと時間の流れに身をまかせる調査団であった。

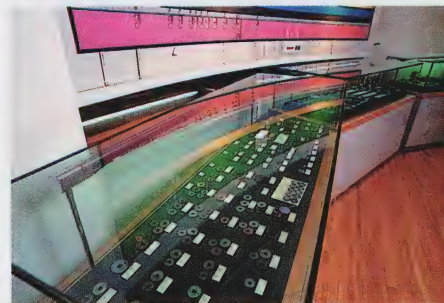
⬆ちなみに研究所の住所も3丁目C62という凝りようだ

研究所内部

粘り強い説得交渉のすえ、われわれは研究所内部の撮影許可を得た。さすがに研究所、内部はパソコンをはじめとする電子機器が整然と配置されている。その中でわれわれは、普段決して見ることのできないハドソンオリジナルのマシンを何台も発見することができた。このマシンについてはだれもが多くを語ろうとしないのだ。

⬆ほら黒いマシンがかすかに見えるでしょ！あっ、見えないか

方泉處(ほうせんか)

年号も持つ唯一の考古資料と認められているのが貨幣。ここでは貨幣を通じて庶民文化や歴史が時代を超えて表現されている。「庶民の穴銭資料館・方泉處」はハドソンの休日以外なら、だれでも無料で入館できる。古銭に興味がある人には是非おすすめしたい。場所は札幌市南区芸術の森3丁目C62にあるハドソン中央研究所の1階にある。

⬆展示品の解説もしてくれるし、撮影も自由なのだ

⬆開館は10時から16時30分までの間。問い合わせは011-592-4622まで

⬇千両箱(本物)を見つけ、かついで逃げようとする調査団員

教えてハドソン

会議室に隠された秘密とは？

研究所3階の、重要な会議が行われるおおきなテーブルのある会議室。なんとこの10mはあろうかというテーブルのほとんどのスペースは、ニセコ駅を模した巨大なジオラマが設置されているのだ。あまりに精密で複雑なため会長以外うまく動かせないそうだ。大の鉄道ファンである調査団団長はこれをみて、あまりの感激に涙を流したとのうわさ。

⬆会議中に、突然列車が動き出すときは危険な合図(誰の？)だそうだ

みんなで入ろう

ユーモアネットワーク

ハドソンファンクラブのユーモアネットワークでは、ハドソンならではのマル秘な情報や独占スクープを一足早く届けてくれるのだ。ユーモア会員になれば、全員に会員証と「特製プレミアムグッズ」がプレゼントされるぞ。年会費は、新規会員は2000円。気になる入会方法は、ハガキに郵便番号・住所・氏名・電話番号・年齢を記入の上、〒174-91 東京都板橋北郵便局私書箱20号　ハドソン・ユーモアネットワーク事務局「入会希望」係まで。詳しいことは電話で問い合わせてね。電話番号は03-3293-2933です。

スポーツキャップ

スポーツバッグ

ウォールポケット

光る掛時計

本物のＳＬ

うらやましいな

なんと研究所３階には、本物のＳＬが走る線路が敷かれているのだ。もちろん遊園地などでおなじみのミニＳＬだが、中身は本物のＳＬとまったく同じ物。なんと、ところ狭しとならべられたＳＬはすべて、ハドソン会長の工藤裕司氏の手作りによるものなのだ。１台作るのに１～２年の歳月をかけ、全ての部品をこつこつと自分の手でつくり、組み立てていく。時間とお金はかかるが、満足感の高い究極の趣味といえそうだ。残念ながら走る姿は見られなかったが、屋上には１周約150ｍのレールが敷いてあり、雪が解けるとＳＬを運転する会長の姿が見られるそうだ。

▲あちこちに手作りのＳＬが置かれている

▲本当はこの雪の下に線路があるのだが

▲こちらトイレとシャワー室

ドリドリ日記

札幌到着深夜

現在の時間夜の11時。あまりの寒さに手が震える。つまり写真もブレたわけだ。

深夜のススキノ

ススキノは北海道で一番の歓楽街。とりあえず我々は食事をしただけですよ。本当に。

有名な時計台

終日取材で観光の時間は全くなし。写真をとっただけでした。

北大ポプラ並木

こちらも横を通過しただけ。本当に仕事だけの取材でした。

教えてハドソン　社員名簿に載ってる犬って何？

ハドソン研究所の入口近くにある犬小屋。ここの住人（犬）、シベリアンハスキーの大五郎はちゃんとハドソンの社員名簿に名前を連ねる、れっきとしたメンバーの一員なのだ。たまに左の写真のシャワー室でキレイに洗ってもらえるそうで、社員というより家族みたいなもの。ただなぜか妙に人なつっこいので、番犬には向かないのが玉にきずだ。

▲ちゃんと名刺もあるのだろうか？

キャラクターグッズコレクション

Character Goods Collection

スターウォーズ編

1977年に初公開されてから20年。リバイバル編の公開とともに再び火のついたスターウォーズ。
スターウォーズのフィギュア等を販売しているおもちゃメーカー、ハズブロージャパン(株)の広報、斉藤直子さんは、
「工場から商品が届いても右から左に売れてしまう状態です」というくらいのフィーバーぶり。
欲しいものを見つけたらすぐにゲットしたほうがいいかもね。

●ルーク・スカイウォーカー
価格：850円
3部作の主人公。
物語の中心となる人物。ジェダイの騎士となる。

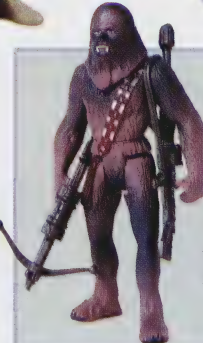
●ハン・ソロ
価格：850円
反乱軍側に荷担するならず者。ルークやダッシュの親友でもある。

●レイア イン スレイブガール
価格：850円
反乱軍の姫君レイア。
フィギュアはジャバに捕らわれた時のモデル。

●ダッシュ・レンダー
（現在生産休止中）
帝国の影の主人公。
ハン・ソロと同じく宇宙密輸をしている。

●ランドカルリシアン男爵
価格：850円
帝国に反感を持ち、
反乱軍に荷担する男。
ソロやダッシュの旧友。

●C3-PO
価格：850円
全宇宙語を話すことができる翻訳ロボット。少しおしゃべりな性格。

●R2-D2
価格：850円
反乱軍の戦闘機Xウィングに搭乗できる。ルークの相棒でもある。

●チューバッカ
価格：850円
通称チューイ。
ハン・ソロの相棒でファルコンの操縦もできる。

●ボバフェット vs IG-88
価格：1800円（2体セット）
賞金稼ぎ同士で宿敵。
2体のフィギュアとコミック付きのセット。

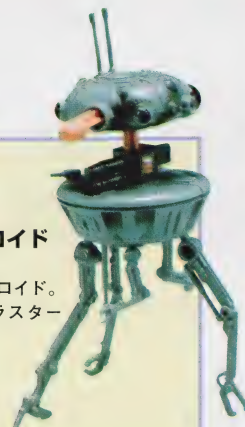
●パルパタイン皇帝
価格：850円
通称暗黒皇帝。宇宙征服をもくろむエンパイア（帝国）の皇帝。

●ダースベイダー vs シゾール
価格：1800円（2体セット）
皇帝の右腕とその地位を狙うシゾール。
帝国の影シリーズの1つ。

●ジャバザハット with ハン・ソロ
価格：1800円（2体セット）
暗黒街の顔役ジャバと、借金を返さずに賞金首にされたソロ。

●ストームトルーパー
価格：850円
クローン人間で構成された帝国軍量産型兵士。人気は高い。

●スウープ
価格：1500円
ゲームにも登場する浮揚型のバイク。スウープライダー付き。

●プローブドロイド
価格：1300円
帝国軍の偵察用ドロイド。発見されるとブラスターで攻撃する。

●スレーブI
価格：5000円
ボバフェットの愛機。炭素冷凍されたソロを設置可能。

●アウトライダー
価格：3000円
ダッシュ・レンダーの愛機。ファルコンよりも機能的に優れる。

●ミレニアムファルコン
価格：1万3800円
ハン・ソロの愛機。4つのボタンでレーザー音や光が点灯する。

●スノウスピーダー
価格：5000円
惑星ホスで活躍する小型戦闘機。ミサイル音などのギミック付き。

●タイファイター
価格：3200円
帝国軍の戦闘機。別売りのタイファイターパイロット等が搭乗可能。

●AT-ST
価格：4500円
別名チキンウォーカーと呼ばれる帝国軍の歩行型攻撃機。

●スターウォーズ ビデオゲーム
価格：6000円
映画のシーンにこのゲームでしか見られないオリジナルシーンが加わったビデオゲーム。ダースベイダー等と戦いながらデススターを破壊せよ！

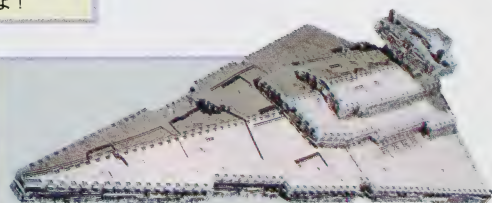
●スターウォーズモノポリー
価格：5800円
定番ゲームモノポリーのスターウォーズバージョン。コマやカードをながめるだけでも楽しそう。

●スターウォーズ Puzz 3D
今話題の立体パズル。写真のスターデストロイヤー（価格：7500円）とミレニアムファルコン（価格：6800円）の2種類がある。

PRESENT

ハズブロージャパン（株）さんの提供で「スターウォーズ ビデオゲーム」と「Puzz 3D スターデストロイヤー」を各3名様にプレゼント。欲しい人は官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号と、欲しいプレゼント名、あなたのスターウォーズへの思いを書いて下記のあて先まで送ってね。（締め切り：6月20日必着）

〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「スターウォーズプレゼント」係

問い合わせ
このページのフィギュアに関するお問い合わせはハズブローフィギュアホットライン（tel 03-5449-1313）へ

Bistro de 64

ビストロでロクヨン

～ロクヨン亭へようこそ～

MENU

爆!たこ焼き

●料理と文/福本　亜希　●撮影・協力/加藤　昌人

ボンバーマンにハマっていた午後、たこ焼きが食べたくなった!!

のんびりしたある午後のこと。SFのボンバーマンにハマってるマリオシェフとヨッシー。『ボンバーマンってまん丸』『ボンバーマンを食べ物にたとえると、なんだろうね』『丸いからお団子ですね』『今度のは爆! ボンバーマンって名前らしいけど…』『激しそうですね』『丸くて激しい食べ物ってなんだろ』『……』『たこ焼きですね』『たこ焼きのなかにトウガラシとか入れると』『かなり激しいですね』『それだよ!! ヨッシー』というわけで今月は激しいたこ焼き、作ってみましょー。基本はタコが入ってるけど、アイデアでウインナーやあんこ、チョコレート、チーズなんてのも、激しそうだネ!!

※Bistroとはフランス語で料理店の意味です。

うまそーやわ

たこ焼きに　アンコ入れたら
ボンバーアン
マリオ

たこ焼きは具が命!!
(約20個分)

たね

小麦粉……1カップ　卵……1個
水……270cc少々　塩……少々
ベーキングパウダー……小さじ1/4

具

たこ　ねぎ　天かす　とうがらし

青のり　削り節　お好み焼きソース

1 たねって花のタネじゃないのよ

たねの材料をボールに入れてよ〜くかきまぜる。このとき、たこ焼き器を熱して油をひいておくとイイね。

2 具は入れすぎず、少なすぎず

深さ八部目までたねを穴に流し入れたら、適当に切った具をのせるのだ。しょう油を1滴たらすと隠し味。

3 気分はすっかりたこ焼き屋さん

たねのふちがはがれてきたら、くるりんと何度かひっくり返す。きつね色になったら出来上がり〜!!

4 ソース、青のり、削り節は3種の神器!

キミの好みで、とんかつやお好み焼きソースをつけて、青のりや削り節をかけよう。マヨネーズもウマイんだな〜。

と、ここまでが基本形。
お次は 爆! たこ焼き編!!!

京風あんこ
たこ焼き〜ってね

爆!!

爆!って感じ
やわあ〜

ゲッ!! 梅干しだー!!

梅干し入れたの、
誰やねん!!

BOMB!!

マリオシェフのひとこと

どうコレ。大阪では夜ごはんにもたこ焼きを食べるのだ! 具はアイデアしだい、コーンとかわさび入れたりすると、かなり楽しいでえ〜。

ヨッシーのひとこと

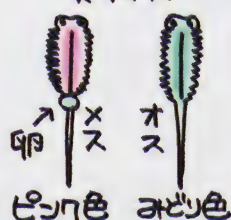
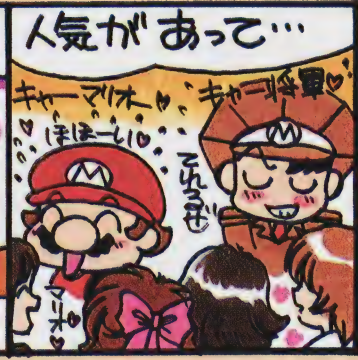
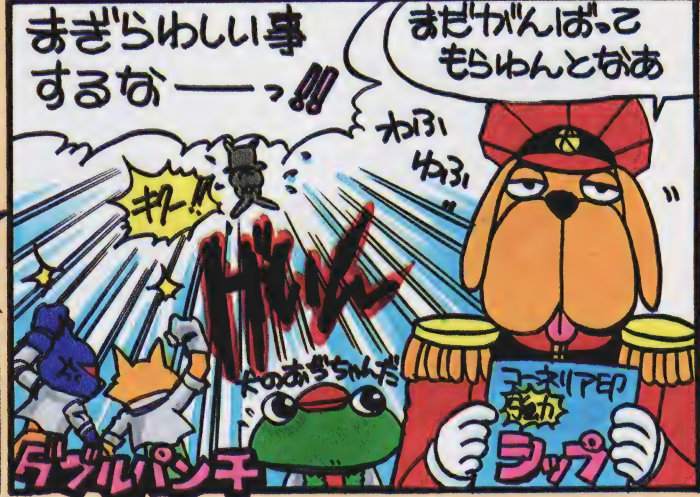
中になにが入っているかわかんないから、ドキドキしまっせ! とうがらしのおかげで、くちびるヒリヒリですう〜。

ロクヨン亭ではみんなからのアイデア料理、食べたい料理を大募集!! ロクヨン亭係までハガキでネ。待ってるよ〜。

おっす。ケイ少佐だよ。スターフォックス64のファルコとキャットの関係がとっても気になる今日この頃。

あの2人の関係って

いったい…。みんなはどう思う?

エリボンへのお便りのあて先　〒102　東京都千代田区九段南1-5-13　64ドリーム編集部「エリボン」係

ケインニッヒ将軍：うーん、『スターフォックス64』は面白いね。さすが遊撃隊だね。かっこいいね。

フォックス：ありがとう。でもそんなにほめられるとちょっと照れるんだけど…

ケイン：いやぁ、それほどでも。

マリオ隊長：なにが「それほどでも」なんですか？

ケイン：だってオレ、スターウルフの隊長ウルフとレオンが好きなんだもん。あと、いかにも関西出身ってかんじのピグマと、甥っ子だからオイッコニーっていう名前のアンドリューには笑ったけど。

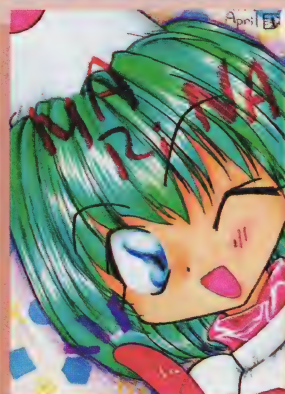
フォックス：そ、そんな…

ケイン：でもまあ、今回はピー（自主規制：ベノム2をクリアした人はわかるよね）と会えてよかったじゃん。

フォックス：ええ、そうですね。ビルやキャットにも会えたし。たまには陸や海も楽しいかな。

ケイン：いやぁ、それほどでも。

マリオ：なんでやねん!!

イラストの殿堂

◆面白いゲームなんですよ「ゆけゆけ」って。主人公のメイドロボ「マリナ」もかわいいしね
宮城県／浅村れなさん

◆実は結構年寄りだったペッピー。そういわれるとたしかに老けて見えるかな…
大阪府／青木昌子さん

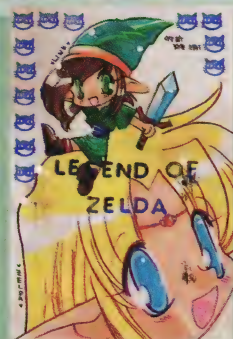
◆なかなかいいとこをついてくるねぇ。『マザー3』の楽団だよね。みんなわかった?
静岡県／田内下理真さん

イラスト64ミュージアム

◆兵庫県／弥生三月さん　アクション重視のカセット版と書き込みのできるDD版。どっちのゼルダもプレイしたいよね。こんどはCM誰かなぁ
ぷりてぃ

◆北海道／高橋一郎さん　青い目のマリオや超リアルなヨッシーがグッド。でもなんだかオレが若い頃の宇津井建みたいなんですけど…
劇画

◆（埼玉県／岡直樹さん）J2の続編でたらいいよね。イラストの左下にあるセリフってみんな読める?いちおう落としてくれてます。はい
男らしさ

◆岐阜県／風野鈴等さん　うおー、「ねんたま」ほしいよう。なんだかあの粘土のようなスライムのようなー…。一度でいいから触ってみたいぞ
ねんたま

一問一答でポン

Q. **マリオへの質問です。1upキノコと体が大きくなるキノコとではどちらがおいしいですか?**
（宮城県／七味唐辛子さん）

A. そりゃー1upキノコだね。ジューシーで歯ごたえがあって…。バターで炒めるとおいしいんだけどね。生はどっちもちょっとなぁ。（マリオ）

Q. **「親衛隊」に投稿している人の年齢はどのくらいですか? ちなみに私は17歳です。**（福岡県／くらざわかずる さん）

A. そうねぇ、だいたい12歳～15歳くらいが一番多いかしら。でも高校生もけっこういるみたいね。歳を書いてない人もいるから…。もしよかったら、これからは年齢も書いてね。（ピーチ）特に女子高生は優先的に採用…うそです。みんな平等です。（ケインニッヒ将軍）

イラストファンレター

◆（千葉県／深徳宇月さん）もしかしてピーチの性格が悪いっていうのはエリボンのブラックピーチのせい?

◆（大阪府／柊鷹夜）P.N.覚えたよ、ひいらぎさん。と、いうことでデートでも…（ケインニッヒ将軍）やめんか!（ピーチ）

◆（愛知県／果月らいむさん）64版のヤエちゃん。やられたときの声がかわいい。うっ、これではただのスケベに……

4コマの部屋

◆（奈良県／山村彩世理さん）記念すべき4コマ初採用は、隊員NO.1の山村さん。これで文句なしの2等兵昇進です

イラストの殿堂

◆（埼玉県／むむむ さん）なんだかぼやーんとしたリンクがいい味だしてます。これなら世の中平和になりそうな気がする

◆（岡山県／星奈きらら さん）64DDの書き込み機能を駆使すると一体どんなマザーができあがるのかな

◆（富山県／藍河樹理さん）こんどのゴエモンには生歌付きのテーマソングが流れるらしいぞ

◆（北海道／宝条正宗さん）多分次のRPGはゼルダの半年後くらいに出るんじゃないかなぁ

◆（岡山県／稲海雪さん）ポケモンかぁ。とりあえず夏に出るポケモン2が楽しみだなぁ

◆（群馬県／町田奈津子さん）ピーチ姫って女の子のあこがれの的なのかな。ファンがたくさんいるよね

◆（静岡県／ひつじぐも さん）なんだかこんな感じの女子高生っていそうな気がするのはオレだけ?

◆（岡山県／あさひ さん）たくさんのイラストありがとう。マーカーで文字を書くとちょっと見にくいかも

◆（茨城県／KAZUKIさん）憎めないキャラクターの中でも上位にランクインするんだろうな、こいつは

キレてるおかた

◆（愛媛県／杣本聡さん）手足に指が生えてて、しかもこんな人間くさいハナのあるドラは初めてみました

今月の階級特進者

◆2等兵昇格（特製レターセット）
奈良県　山村彩世理さん

◆正隊員昇格（写真＆No.入り隊員証授与）
静岡県　田内下理真さん
千葉県　深徳宇月さん
富山県　藍河樹理さん
福岡県　くらざわかずるさん
茨城県　KAZUKIさん

◆準隊員入隊（特製キーホルダー）
初採用者全員

おたより募集

キャラクターへの質問、ファンレター、その他カラーイラスト、さらに**「4コマまんが」**を大募集。4コマまんがのサイズはハガキサイズか、約4.5cm×14cmくらいです。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼントします。どしどしちょーだいね。

…………… あて先 ……………

〒102　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「しんえいたい」係

ドラえもん のび太と3つの精霊石

- ●発売元：エポック社
- ●発売日：発売中
- ●価格：7980円
- ●容量：64M
- ●ジャンル：アクション
- ●プレイ人数：1〜4人 ●コントローラパック：非対応

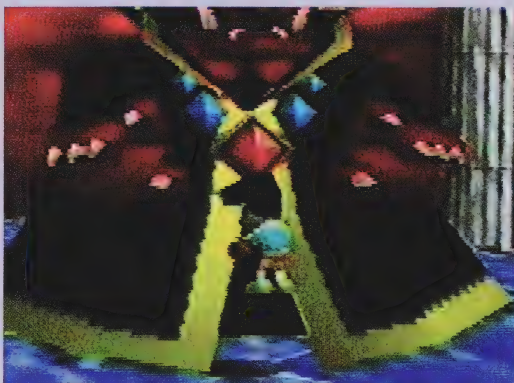
ついに登場、コワいおっさんだぞ!!

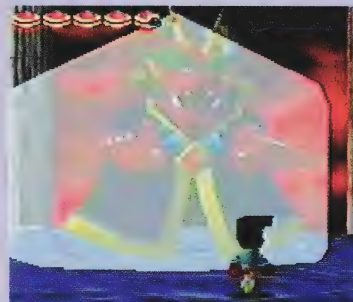
そんなこと知らないよ〜ん、なんて冷たいこと言わないで。妖精界を苦しめる黒幕がついに登場の今月号。大地、海洋、天空の各ワールドで3つの精霊石を手に入れると、スタート地点である老木のそばに空へ通じる光の道が差しているのだ。この光の道はラスボスとの対決ステージへと続いている。愛と夢と希望があれば、コワイものなんてな〜んもないのだ。

精霊石よ、その聖なる力をもって悪を封印せよ!!!

➡この光がキミを導く。最後の決戦だ!

1 弱点は胸のネックレス!!

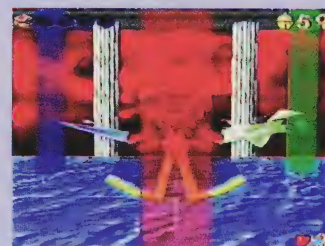
そうは言ってもやっぱり魔王はおっかないし、強い。動きは素早いし、攻撃のパターンもいきなり切り替えてくる。魔王の弱点をちょっと公開しよう。胸にあるボタンのようなネックレスの部分。ここを集中的に攻撃すること。次に、マントの合わせ目が中央でひらひらしている。ここに潜って魔王のボディ下から、アイテムでパンパン!! パンチパンチ!! ガッツンガッツン!! とひたすら繰り返す。魔王の攻撃法が切り替わる瞬間が、ねらいめだよ。

⬆ネックレスの大きな石をねらって攻撃。隙をつけ!

➡このメッセージが出たら、もうひと頑張りだ

➡バリアーだの氷攻撃だの多彩な攻撃をする魔王

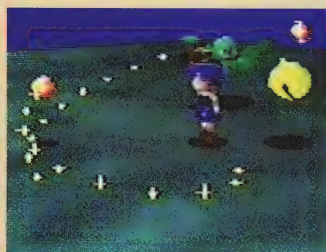
2 ラスボス戦の登板はスネ夫がおすすめ!!

魔王はどうやら宙に浮いていて、動きも素早い。ドラえもんやのび太のアイテムだと、照準を合わせることで手一杯になる可能性が強い。ふたりはそれほどジャンプ力も高くないし。しずかちゃんは足も速いし、ジャンプ力はピカいち。ただ、アイテムの『こけおどし手投げ弾』は威力いまいち、かもしれない。となるとスネ夫はにげ足も速いし、ジャンプ力もあるし、パンチで直接ネックレスを打てるってわけ。結局は個人の得意キャラってことなんだけど。

◆魔王の攻撃パターンは後半、強化されるから要注意だ。粘り強く観察すると魔王の動きは見えてくる。魔王の移動パターンには法則があるようで…!?

◆壮絶なライブって感じなんだよね…。ジャイアンの絶叫だ

◆魔王が破れる瞬間。もう二度と出てこないでネ

ラストはコロナ姫のおまけつきだった!!

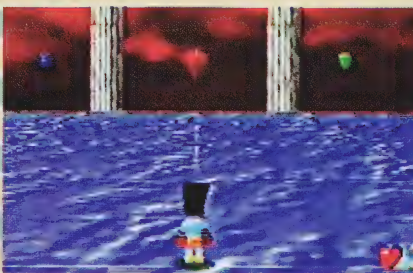
無事に魔王を倒し、妖精界の危機を救うと、次回のゲームからコロナ姫も選択キャラに加わるというおまけつき。コロナ姫ってめちゃカワイイのだ。しずかちゃんからついつい浮気したくなってしまうキャラだ。攻撃法はホーミングタイプ。魔法をつかっているような感じがイイね。おまけにジャンプ力も優れている。動きも軽快だ。コロナ姫vs魔王というのも、見もの。パンツの色はキミが確認してね。

◆ちょっとした魔法アイドルという感じ。ルルルルル〜♪

◆キャラ選択画面にもしっかり登場してくれる

◆コロナ姫とミニのコロナ姫というナゾの組み合わせもできまっせ

そして、魔王封印!!!

ドラえもん達の頑張りと、聖なる力を持つ精霊石によって魔王は封印されたけれど、魔王は気になることも言っていた。「人間どもがいる限り、また復活のチャンスがある」ってね。どーゆうことなんだろ。妖精王いわく、自然や動物や環境を破壊する人間の行いによって、世界に魔王たちがはびこる隙間があるってことらしい。精霊石の源は大自然なんだ。大地、海洋、天空は自分たちの世界を見直す旅でもあったのだ。それはそうと魔王が復活すると、続編もあったりして!?

◆精霊石の聖なる力により、魔王は再び封印された

◆妖精界と人間界は実はつながっている

◆ようやく平和を取り戻した妖精界

●発売元：	任天堂
●発売日：	発売中
●価　格：	6800円
●容　量：	64M（バックアップ機能付）
●ジャンル：	アクション
●プレイ人数：	1人
●コントローラパック：	対応

BLASTDOZER BLASTDOZER BLASTDOZER BLASTDOZER BLASTDOZER BLASTDOZ

ついに神の領域を超えた!!

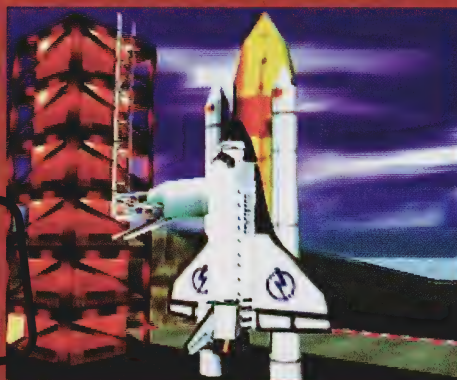
◆見よ！どこから見てもプラチナメダルだらけでしょ。ホントにツラかった。長い道のりでした

◆これぞ最終ランクの「まいりました」

編集部ではついに、全てのステージでのプラチナメダル獲得に成功。まさかこのゲームに、こんな苦行のようなツラさが秘められていたとは誰が予想したであろうか。信じられないようなキビシさに何度あきらめようかと思ったことか…。しかし、その苦労のかいあって、なんとか全部集めたのでした。いやー、途中であきらめた人も多いと思うなぁ。自分ではもうやりたくないけど、どうなるのか見届けたいって人のために、64ドリームがそっとお教えしましょう。

BLASTDOZER BLASTDOZER BLASTDOZER BLASTDOZER BLASTDOZER BLASTDOZ

そして太陽へ…？

さぁ、オールプラチナも達成したし、いよいよごほうびがもらえるに違いない。ちらちらと見えつつも、決してたどり着くことのできなかったあの太陽へ行けるに違いない。編集部では勝手にそう思いこんでいたのだが…。いざ行ってみようとすると………い、行けない! あぁ、どうやっても行けないじゃないかぁ〜。うーん、さすがのブラストドーザーも高熱の太陽では作業する気にはなれないってか。まあね、プラチナメダル自体がボーナスステージみたいなもんだったし。一生懸命頑張ったのになぁ（泣）。

いざ太陽へ!

全ランク紹介

バッジ	ランク	バッジ	ランク
0	ルーキーレベル	16	チャンピオン
1	練習生レベル	17	グランドチャンプ
2	半人前レベル	18	英雄
3	アシスタント	19	伝説の英雄
4	一人前レベル	20	スプリーム！
5	チーフレベル	21	ブラボー！
6	クラッシャー	22	ワンダフル！
7	デストロイヤー	23	ウルティメイト！
8	マネージャー	24	日本一！
9	プレジデント	25	アジアー！
10	チェアマン	26	世界一！
11	プロフェッショナル	27	地球一！
12	エキスパート	28	宇宙一！
13	マスター	29	神様
14	ロイヤルスター	30	まいりました
15	グランドマスター		

難関はレース面

◆ロケットスタートはタイミングが厳しい

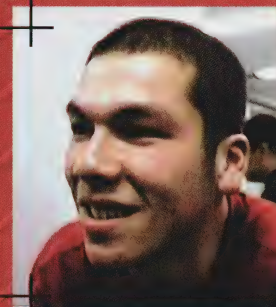
◆ショートカットのあるステージでは絶対にすること

プラチナメダルで一番苦労するのがミニゲーム。破壊系のミニゲームなら破壊するルートを決めてしまえば何とかなる（でもキビシイ）けど、レースステージは、ロケットスタートを成功させたうえで、完璧な走りをしないとプラチナメダルは獲得できない。とりあえずの最低条件としてロケットスタートを確実に成功させること。スタートシグナルが赤から青に変わる、その青シグナルがついた瞬間ぐらいにAボタンを押すと成功するのだが、マリオカートのように簡単にはできない。まずはこれができるように練習する必要があるぞ。そして、各コーナーでインぎりぎりを攻めること。たとえ0.1秒でも縮めることができればそれがプラチナへとつながってくるのだ。

プラチナの常識

◆必要なところだけ壊す。他には目もくれない。これ常識

たとえ太陽に行けなくても、オレはどうしてもプラチナメダルを集めるのじゃー、という人のためにその秘訣をお教えしましょう。プラチナメダル獲得には、高度なテクニックが要求されるっていうのは細木美和ちゃん（ブラストドーザーのCMにでてたおねーさん）のいっている通り（TVCMで「決め手は高度なテクニック」というセリフがあった）。そのうえで、時間短縮のために余計なことをしないことが大切。暴走トレーラーのいるステージのプラチナメダルにおけるミッションは、「進路上にある建物を破壊せよ」だから、単純に建物を破壊するだけでいいわけで、列車の移動やブロックの移動などは必要ないのだ。それをヒントに頑張ってみよう。

プラチナ取得人

編集部ゲーマー

アンドレ

ハーフイタリアンのゲーマー。どんなゲームもOKだが、特に格闘系のゲームに強い。負けず嫌いで、おだてにのりやすい性格。19歳。

「もう、ちょうブチキレそうだよー。オレねー、ゆっちゃうけどねー、このゲーム壊していいっていったらねー、もうボコボコにするよ。今パンチングマシンやったらねーたぶん150kgくらい出せるよ」などといいながら血まなこになってプレイしていたアンドレ。0.1秒でプラチナメダルを取り逃がし、とんでもない大声を編集部中にとどろかせて、すぐ側に席のある編集長をびくびくさせる。だいたい1日平均5個くらいのペースでプラチナメダルを獲得した。ちなみにアンドレの嫌いなコースベスト3は『コルベイン山』『スリーク通り』『ギボンズ迷路』。

◆最後まで残っていたコルベイン山。たしかにいやなコースだね

「スターフォックス64」と「実況パワフルプロ野球4」の最新ドリテクが続々登場！

64ドリーム通刊10号記念として、大サービスの新ランク「超特夢」を設定。なんと賞品は「おもちゃ券1万円分＋お好きな64ソフト1本」だ。君もドリテクキングをめざせ！

スターフォックス64

大分県／緒方 智次さん

エクストラモード出現!!

『SF64』のとっておきのドリテクが登場。メインゲームのすべてのステージで勲章を取ると(勲章入手条件は84ページを見てね)超ハードなエクストラモードが出現するのだ。モード選択画面で、メインゲームを選択し、スティックを左右に倒すと「エクストラモード」という表示が現れるぞ。難易度が高いのはもちろん、敵の弾数やスピードも格段にあがっているぞ。さらにこのエクストラモードでも勲章を取ることができるので、腕に自信のあるユーザーはぜひトライしてもらいたい。

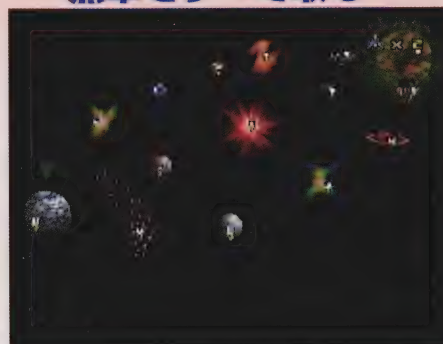
勲章をすべて取る

↑がんばってメインゲームの全ステージで勲章をゲットしよう

エクストラモード出現!!

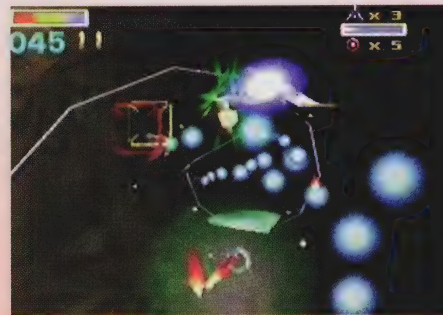
←メインゲームのところで3Dスティックを左右のどちらかに倒せば、エクストラ出現だ

フォックスの顔も変化

なんとエクストラモードになると、フォックスの顔も変化。サングラスをかけて大人っぽくなってしまうのだ。

クールに決めてみました 似合う？

難易度もメチャ高くなるし翼も壊れやすい!!

とにかく敵弾の数が多い。しかも速い。ローリングしていても当たるくらいだ。スマートボムで一気に倒さないと辛いぞ。

敵弾にくらうダメージの量が増える。カベなんかに当たっちゃうと、すぐに翼が壊れてしまうぞ。メチャシビアだ。

↑とにかくハンパじゃない敵の弾数。これを避けるのにも一苦労だ

↑1発くらうとダメージがでかい。すぐに翼が壊れてしまうぞ

スターフォックス64

青森県／森 光則さん

VS戦車とパイロットモード登場

左のエクストラモードが出現すれば、VSモードでランドマスターが使えるようになるぞ。さらに、エクストラモードでベノム2のステージで勲章をとれば、VSモードでパイロットが使えるモードが登場するのだ。もちろん、パイロットVSアーウィンVSランドマスターも出来るので、これでVSも盛り上がるぜ。友達との対戦でちょっと驚かせてやろう。びっくりするぞ！

スタート直後に選択可能だ

◆エクストラモードのベノム2で勲章をとれば、3種類から自機を選択できる。

さらにパイロットも登場

◆パイロット戦では、各自がバズーカのような武器をもって戦うのだ

しめしめ

◆わるそーなフォックスが後ろからペッピーを狙う。ショットはアイテムでパワーアップできる

Rボタン→前進
Zボタン→ジャンプ

◆4人対戦でパイロット戦なら、盛り上がること間違いなし

特夢

実況パワフルプロ野球4

奈良県／藤原 晃さん

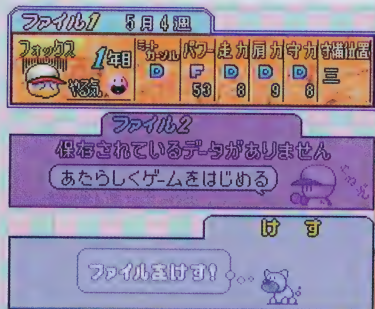
サクセスモードで強い選手育成

サクセスモードで1年目から強い選手を作れるドリテクだ。まず選手を作って、ある程度成長させる。セーブして終了したら、再びサクセス画面に。そこで「ファイルを消す」を選択してAとBボタンを同時に押す。成功すると、先ほど作った選手の名前が表示される。これでサクセスを始めると、さっき作った選手の能力をすべて受け継いだ選手で1年目から遊べるのだ。

選手を作ってセーブしておく

ファイル1 5月4週
フォックス 1年目 やる気
ミート カーソル D / パワー F 53 / 走力 D 8 / 肩力 D 9 / 守力 D 8 / 守備位置 三

ファイル2
保存されているデータがありません
あたらしくゲームをはじめる

け す
ファイルをけす!

⬆「ファイルを消す」を選んでAとBボタンを同時に押す。成功すると右の画面になる

成功すると同じ名前に

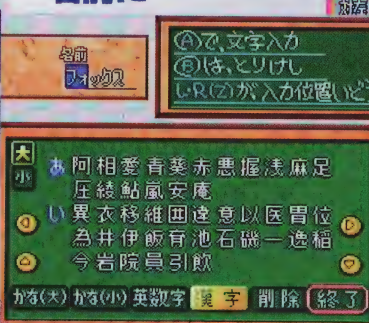
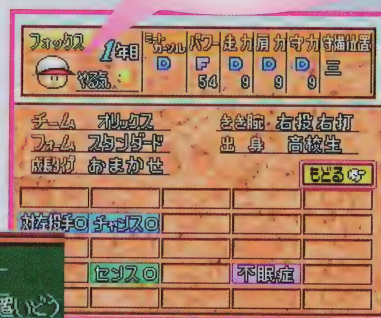
名前 フォックス

Ⓐで、文字入力
Ⓑは、とりけし
L・R(Z)が入力位置いどう

かな(大) かな(小) 英数字 漢字 削除 終了

能力そのままだ

フォックス 1年目 やる気
ミート カーソル D / パワー F 54 / 走力 D 9 / 肩力 D 9 / 守力 D 9 / 守備位置 三

チーム オリックス　きき腕 右投右打
フォーム スタンダード　出身 高校生
成長タイプ おまかせ
もどる
対左投手○ チャンス○
センス○ 不眠症

◆これでOK。ただしゲーム途中のセーブはできないので、1軍にあがるまで続けよう

実況パワフルプロ野球4

パスワード5連発!+名選手

SFC版のあの選手も使える

千葉県／SPYKEソケット君

SFC版の『実況パワフルプロ野球3』のサクセスモードで登場した、ライバルや先輩が使えるドリテクが送られてきたぞ。データ交換モードの選手のパスワード入力画面で、右のパスワードを入力すれば、2人の選手が使えるようになるんだ。懐かしのあのライバルたちをオリジナルチームにいれて遊べるぞ。

谷田先輩

先輩のアドバイスを聞いて成長しました。という人も多いのでは？

ちしゆ ぐがま うとめ させて
こでり ぎかだ ぬえで まねか
ま

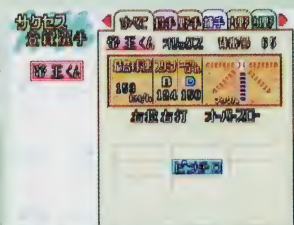
戸　井

『パワプロ3』でのライバルが登場。能力は高いぞ

めども ほとま だとめ くぜが
ぬほし ちみぜ よぬね ぬいぶ
くうか まぜ

取り説の「帝王くん」が選手で使える

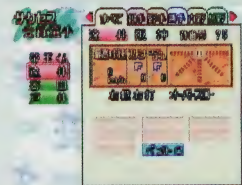
神奈川県／パワプロ4 さん

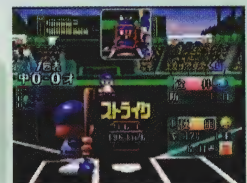
『パワプロ4』の取扱説明書にちらっと出演している「帝王くん」が選手で使えるようになるドリテクだ。

でるち ひてま むむて かさせ
かぜぬ えくき ででい かざぬ
ちはち ぞまか てほみ ねたま
ねやご まわぜ ぜぐ

↑名前にふさわしい高い能力を持った選手だ

夢の最高速200km/hを越えるか？

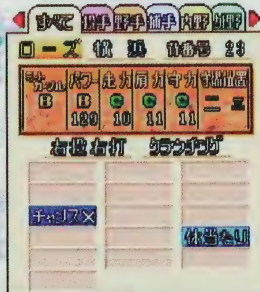
奈良県／横 和哉さん

ストレートの最高球速が200km/hに近い投手を作れるドリテクだ。そのスピードはとんでもなく速いので、VSでも楽しめるぞ。ただし、調子が絶好調のときはなぜか球速が60km/hになってしまう妙な選手なんだ。

てめく ぎこみ むむち さふや
ゆむの くきえ しめか みゆみ
かざね ぜおい よのか ま

↑変化球を1つも持っていない、何の取り柄もなさそうな選手だが……

↑見よ！球速196キロ!! このスピードに打者もきりきり舞いだぜ

横浜のローズが使える

兵庫県／長谷川 直也さん

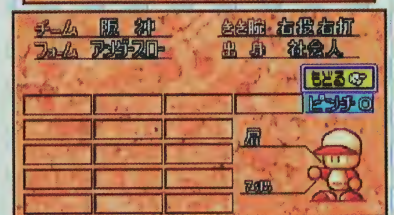
5月7日現在打率4割をマークしている横浜の外国人選手、ローズが『パワプロ4』でも使えるぞ。

へゆぎ こるま まとざ
もでや げぞや まけみ
にぐぞ みむは ぜぬす
ちすま ちじ

↑外国人選手としては、器用な選手だ。ぜひ横浜にいれよう

往年の名選手シリーズ第2弾

福島県／伊藤 祐輔さん

元巨人、阪神、現近鉄コーチの小林投手が使えるドリテクだ。下の通り入力すると作成できるぞ。

小林
阪神
社会人

↑投げ方はアンダースローに。名前入力の時は名称、趣味はなんでもOKだ

スターフォックス64　東京都／豊島 淳二さん

オール勲章でタイトルが

エキストラコースの全てのステージで勲章を取ると、タイトル画面が変わるということが判明したぞ。しかも、「いねむり」にあるとおり「64」の文字を動かすと…

◆これが栄光のタイトル画面

◆あっ、こ、これがうわさの「おねしょ」ネタ…

スターフォックス64　東京都／岸 紘二郎さん

アンドルフの耳から爆風

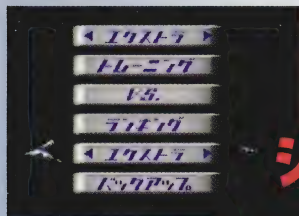
惑星ベノムにいるラスボスのアンドルフ。ヤツと戦うときに、アンドルフが大きく息を吸い込む時ってあるよね。そのときにタイミングをはかって、ボムを撃ち込んでみよう。うまくいくと、口と耳から煙を吐くぞ。

◆口を開けた真っ正面にボムを発射

◆うひょー、こりゃたのしいっす

スターフォックス64　長野県／野上 真さん

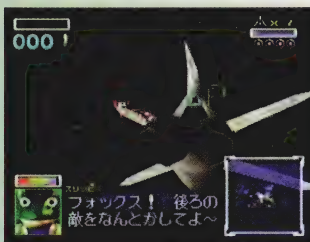
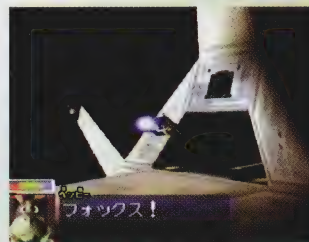
エクストラサウンドモード出現

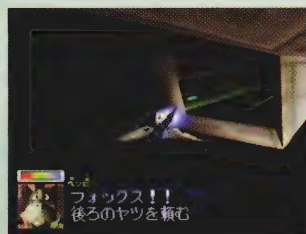
エクストラモードが出現すると、サウンドもエクストラサウンドモードが出現する。サウンドを選択して3Dスティックの左右のどちらかを倒すとエクストラサウンドが出現するぞ。これで、ゲーム中のBGMを聞くことができるぞ。

◆エクストラサウンドモード出現

◆かっこいいBGMを楽しめるぞ

スターフォックス64　滋賀県／ティム・スタンバーさん

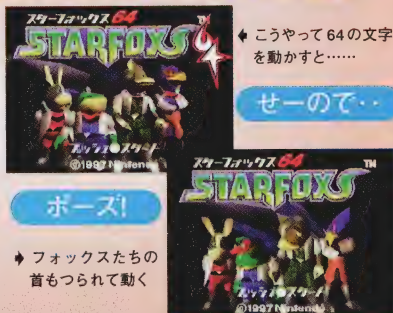
グレートフォックスで完全回復

まずは、グレートフォックスとフォックスたちが同じステージ内に登場するセクターYへいってみよう。そのときにダメージを受けたり、ウィングが壊れたりしたら、グレートフォックスの後ろか、前のハッチに飛び込んでみよう。なんとアーウィンが完全回復するぞ。

◆たとえウィングが壊れても

◆グレートフォックスに帰還すると

◆ばっちし回復されてもどってくる

完全回復

スターフォックス64 熊本県／岡田 幸司さん

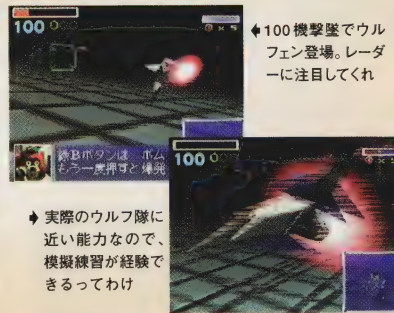
タイトル画面でフォックスたちの首が

写真のタイトル画面で3Dスティックを動かすと64の文字が移動するんだ。で、この移動する64の文字をフォックスたちが目で追うんだけど、この仕草がメチャかわいい。いろいろ動かして遊んでみよう。

◆こうやって64の文字を動かすと……

◆フォックスたちの首もつられて動く

スターフォックス64 富山県／いくぞマイケルさん

トレーニングにウルフェン!?

トレーニングモードで敵機を100機撃墜すると、オールレンジモードの練習で、スターウルフ隊が使うウルフェンが敵として登場する。これで、ウルフェンとの模擬実戦が楽しめるぞ。ウルフが苦手ならここで練習をつんでおこう。

◆100機撃墜でウルフェン登場。レーダーに注目してくれ

◆実際のウルフ隊に近い能力なので、模擬練習が経験できるってわけ

スターフォックス64 千葉県／秋葉 悠佑さん

照準が消える

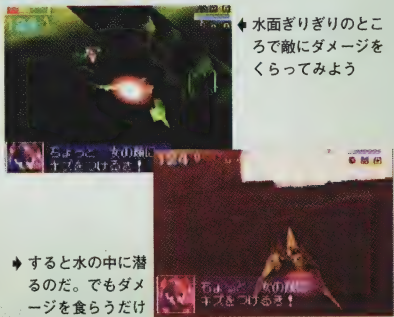
メインゲームで、プレイ中にポーズをかけ、Zボタンを押すと、アーウィンの照準を消すことができるぞ。ゲームになれた上級者なら、このモードでクリアを目指してみてはどうかな。かなり難しいぞ。

◆スタートボタンでポーズ。そしてZトリガーを押すと

◆照準が消えて、すっきりした画面になるぞ

スターフォックス64 山梨県／バカボンさん

アーウィンが水に潜る

実はアーウィンも水の中に潜ることができるっていうこと知ってた? 特に何かメリットのある技ではないんだけど、アーウィンの下に水面があるときに、水面ギリギリで大きいダメージをくらってみよう。すると、水の中に入ってしまうぞ。

◆水面ぎりぎりのところで敵にダメージをくらってみよう

◆すると水の中に潜るのだ。でもダメージを食らうだけ

実況パワフルプロ野球4 東京都／西村 直也さん

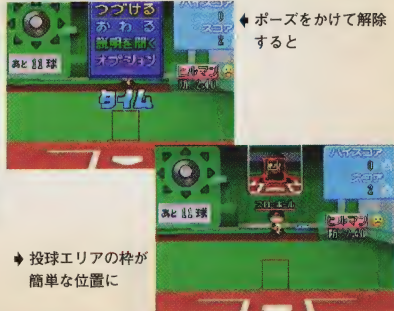
試合日程が白黒の丸になる

ペナントモードで、試合の日程が出ている画面が、○●の戦績表示に変わるドリテクだ。方法は簡単。ペナントモードの日程表示画面でZトリガーを押すだけ。これで表示が変わるぞ。

▲たまにはこんな画面で見るのもいいかも

実況パワフルプロ野球4 京都府／ヒナガタスキスキさん

ラクラク投球練習

キャンプの投球練習が楽になるドリテクだ。投球動作に入る前にスタートボタンでポーズをかけ、再スタートさせると、投球エリアの枠の位置が変わり簡単なエリアになっているのだ。

◆ポーズをかけて解除すると

◆投球エリアの枠が簡単な位置に

実況パワフルプロ野球4 和歌山県／澤 秀樹さん

練習で特殊能力がつく

サクセスモードで一定の練習を繰り返せば、技術ポイントに関係なく特殊能力がつくドリテクだ。「素振り」を20回で「流し打ち」が、「ティー」を10回で「ミートカーソルUP」「守備連携」10回で「送球」があがるぞ。

◆ひたすら同じ練習を繰り返す

◆これで能力アップになるんだ

実況パワフルプロ野球4 埼玉県／キノコボク さん

ゲーム中に得点表示が出る

プレイ中に得点表示が見えるドリテクだ。バッターが打ったときにスタートボタンを押すと、いつでも、画面の下に得点表示が現れるぞ。これで、いつでも得点経過がわかるってわけ。

▲打った後にスタートボタンで得点表示だ

実況パワフルプロ野球4　静岡県／島 弘樹さん

守備練習にランナーが出る

キャンプの守備練習の時にLボタンプラスCボタンの右で1塁にランナーが登場。同様にC上で2塁に、C左で3塁にランナーが登場。ランナーのいる状況での守備練習ができるぞ。

▲ランナーをおいたの守備練習は実戦さながらだ

ブラストドーザー　埼玉県／オレオさん

すっ飛ぶTNT爆弾

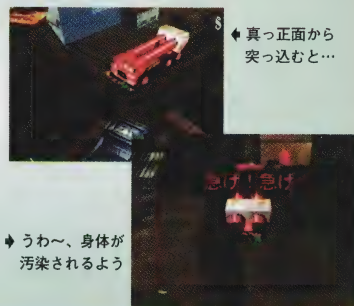
エボニー海岸など、JボムとTNT爆弾が登場するステージへ行く。そのステージにあるJボムに乗ったら、ある程度の高さからTNTめがけてアタックしてみよう。ものすごいスピードで飛んでいっちゃうゾ。しかも、知らないウチにまわりの建物が無くなってたりして。

◆TNTめがけて決死のダイブ

◆あまりの速さに追いつけません

ブラストドーザー　山形県／フォレストダンプさん

トレーラーに吸い込まれる

どこでもいいから有毒物質をつんだトレーラーがいるステージに行こう。そして、トレーラーの側で乗り物から降りて、正面からぶつかってみよう。すると、な、なんとトレーラーをすり抜けてしまうのだ。

◆真っ正面から突っ込むと…

◆うわ〜、身体が汚染されるよう

ドラえもん　のび太と3つの精霊石　佐賀県/ドリテクわっしょいさん

ドラえもんたちの表情が変わる！

ゲームスタート時のムービーで、ドラえもんたちが空き地に集合する場面。なんとここで、キャラの表情を変えることができる。十字キーの右、左、下いずれかを押すと、3パターン見られるぞ。上方向で元に戻るんだ。特にジャイアンはアップで楽しめる。四次元ポケットを盗まれたって一大事に、笑ってるドラえもんたちはなんだか不思議な感じだ。1粒で3度楽しめるキャラメルのようだ!?

➡これが基本の表情ね

▲滅多に見られないご機嫌な表情

▲びっくりしたジャイアン

◆スーパーの内容と合わない表情がこれまたおかしいのだ

スーパーマリオ64　神奈川県／もうひとがんばりさん

ニヒルなマリオ

やみの世界のクッパと戦おう。クッパに勝つことができたら、クッパが鍵に変わる前にその下へ潜り込み、Cボタン上を押してマリオ視点にしてから3Dスティックで首を傾けてみよう。すると、変な風に首を傾けたまま決めのポーズをするぞ。

➡これは普通の決めポーズ

▲うつむき加減でニヒルなマリオ

大募集！ドリームテクニック

今、64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、64ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！　大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な商品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して下記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

ドリテク技ランク

- ●超 特 夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　夢…時　価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

★完全先着順、早い者勝ちだよ！

<あて先> 〒102　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部「ドリテク」係

<FAXでもOK> Fax.03-3230-0675

<ハガキの書き方>

❶宇宙戦争
共産党のひなた

❷圧巻ベイダーが使える！
全てのレベルの全ステージに置いてある『挑戦点』を集めると、「死の星」から雲黒皇帝がやってきてお顔をなめなめしてくれる。その後、エンディングを最後まで見てから、Cボタンユニットの上を押しながらリセットすると使えるようになるのだ。

❸〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
ダッシュ連打（42才）
電話　03-3000-0000

タイトルもいよいよ出そろってきました、N64。今月からリニューアルした好評のソフトカタログ、各ソフトの説明をボリュームアップしての登場だ。読者のリクエストにお応えして、発売中のソフトもぜ〜んぶ紹介。週刊10号記念の大サービスだ。

●ジャンル別アイコンは次のようになっています。

RPG	…ロールプレイング	SPT	…スポーツ
ACT	…アクション	TAB	…テーブル
ADV	…アドベンチャー	RAC	…レース
SLG	…シミュレーション	ETC	…その他
SHT	…シューティング		

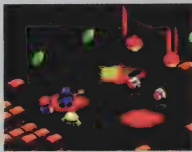
MOTHER 3 キマイラの森（仮） RPG

任天堂　97年末

糸井重里氏入魂の超人気RPG。64DDの書き込み機能や時計機能（電源を切ってもゲーム中では時間が進行する）は、君だけのマザーワールドを創り出してくれるぞ。ちなみに戦闘では「音」がキーワードらしい。アナログの3Dスティックを使って楽器のように奏でるのだ。

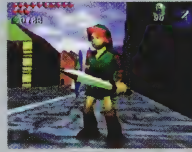
スーパーマリオRPG2（仮） RPG

任天堂　98年

宮本さんによると「ゼルダ64」の半年後くらいには発売できそう、とのこと。ってことは来年の春〜夏にかけての発売か？　専属チームが京都で着実に開発を進めているので、新しい画面も秋にはお見せできるはず。果報は寝て待ちましょう。64DDの書き込みにも期待！

※画面はSFC版です

ゼルダの伝説64（仮） RPG

任天堂　97年秋〜冬（カセット版）98年（64DD版）

カセット版と64DD版をそれぞれ別進行で開発中。前者はアクション重視、後者はもちろん書き込み重視のRPGに。アクションと言えば気になるのは戦闘。今回も操作をシンプルにする方向で開発しているらしいぞ。リンクたちの使うニューウェポンや新必殺技が超楽しみ〜。

ポケットモンスター64（仮） RPG

任天堂　97年末

今回のポケモンは育て方によって、本当に君だけのオリジナルポケモンが実現しそう。64DDの書き込み機能を利用すれば、世界に1匹しかいないポケモンを育てることだってできちゃうハズ。ピカチュウやミュウを越える新モンスターの出現も楽しみ。交換法はまだヒミツ。

※画面はGB版です

魔法聖紀　エルテイル RPG

イマジニア　97年夏

『エルテイル』とは「エレメンタル・テイル＝精霊の物語」からきている。中世を舞台にしたこのRPG、主人公と精霊、そして魔法が大きなキーポイントになりそう。「スーパーマリオ64」のようなアクション要素も濃いらしい。そろそろ画面写真もでてくるのでもう少し待ってて。

クリエイター（仮） ACT

任天堂　未定

わかっていることは3つ。1.タイトルが『クリエイター』である。2.恐竜らしき生物をプレイヤーの意志で育てる（らしい）。3.64DD対応のソフトだということ。以上これだけ。でも、この3つのキーワードを用いて想像するだけでもすごいゲームになる予感が……。

バギーブギー（仮） ACT

任天堂　未定

オリジナルマシンを組み立てて、街や荒野を自在に疾走するアクションレーシング。単にバギーを組み立てるだけじゃないぞ。なんとそのマシンがまるで生き物のようにどんどん進化するるんだ。まさに新機軸のこのゲーム、アクションやレースの形態も気になるところだよね。

ウルトラドンキーコング（仮） ACT

任天堂　98年

新作が出るたびに新しい趣向が新鮮なドンキー。SFC版から手掛けてきたイギリスのレア社も、『ブラストドーザー』完成後の今は、本格的な開発を始めた模様。編集部では『ヨッシーアイランド64』系の2.5D画像で出るとにらんでいるが…。SFC版を100％にして待とう。

※画面はSFC版です

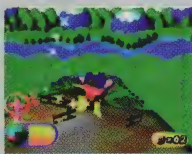
ヨッシーアイランド64 ACT

任天堂　97年夏

いわゆる2.5Dの画面上で、大人気のヨッシーがのびのびと得意のアクションを繰り広げる。ヨッシーと同様、背景の動きだって抜群。ポリゴンキャラが3D空間を動くゲームが主流の中、横スクロールのゲームがここまでやるのはホントすごいよ。開発もいよいよツメの段階！

カービィのエアライド（仮） ACT

任天堂 | 97年夏

かわいー♥かわいー♥カワイイすぎるゲーム界の正統派アイドル、カービィが空間を自在に飛行〜。単にかわいいだけじゃないよ、カービィったら実力もばっちし。ファンタスティックなフィールドを飛び回る絶叫マシンさながらのスピード感を、しっかり見せつけてくれそうよ。

ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ ACT

エニックス | 97年6月27日

ヘンテコなのになんだかかわいい「ネンドロ」たちの世界を、おちゃめな主人公マリナが冒険する。つかんでポイポイ投げる独自の戦闘形態がすごく新鮮。ステージのバリエーションもとにかく豊富で、かなりじっくり遊べるぞ。全編をつらぬくギャグセンスも最高にイケてる。

スーパーロボットスピリッツ ACT

バンプレスト | 97年内

あこがれのスーパーロボットたちを操縦するのは君だ。ガンダムをはじめとする超人気スーパーロボットたちが、この3D対戦格闘に結集するぞ。戦闘フィールドが地上と空の2段階に別れた斬新なシステムを採用、BGMには各ロボットのテーマ曲が流れるのもうれしいぞ。

3D格闘（仮） ACT

イマジニア | 97年夏

パソコンゲームを起点として『シムシティ』シリーズをヒットさせたイマジニア。新ジャンルにも意欲的に取り組んでいる同社が、対戦格闘も開発中。このタイトル、残念ながら新情報はないが、イマジニア→想像する人→想像力を働かせてこの沈黙を見守ろう(ちょっと苦しー)。

ヘクセン ACT

ゲームバンク | 97年秋

おどろおどろしい中世マップを突き進んでいく3DACT。謎解き要素も多く、各レベルの突破口を見つけることで次のステージへ進める。フィールド上で手に入れるアイテムも個性的。コワ〜イ雰囲気のゲームなのに、4人で協力して進めばなぜか遠足気分になるから不思議だわ。

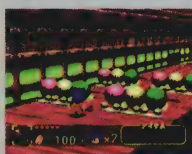
DOOM64（仮） ACT

ゲームバンク | 未定

世界中に「ドゥーム症候群」を巻き起こした名作アクションシューティングがフルポリゴンで登場。弾薬の残りや様々なトラップに注意しつつ、恐ろしいモンスターのウヨウヨしている迷宮を突き進んでいく恐怖と緊張感がたまらない。びびってるヒマがあったら生き延びろ！

がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜 ACT

コナミ | 97年8月7日

今夏最大の話題作『ゴエモン』。N64史上初の128M大容量は、主題歌つきでさあ大変。ますます磨きのかかったバカバカしさと、縦横無尽のトラップは、アクション初心者から上級者まで、じっくり遊べる内容だ。8月7日の発売日までいよいよカウントダウン開始!!

悪魔城ドラキュラ3D（仮） ACT

コナミ | 未定

任天堂ハードに『ドラキュラ』が帰ってくる。期待のホラーアクションは、64スペックを武器にして、最強の戦いが繰り広げられること間違いなし。ムチによる通常攻撃とアイテムによる2段攻撃がどう演出されるか？ そして最大の敵、ドラキュラ伯爵との戦いはどうなる？

新・格闘〜バトルダンサーズ〜（仮） ACT

コナミ | 未定

詳細は一切不明のコナミ64初の格闘ゲーム。タイトルから察するに、流れる技の連携がダンサブルなのか、ダンスそのものが格闘要素につながるか興味はつきない。『ゴエモン』のサブタイトルにも「おどり」が使われていることから、ダンスはコナミの97〜98年のテーマなのか？

デュアルヒーローズ ACT

ハドソン | 97年内

ド派手なヒーロー達が華麗な必殺技を繰り広げる戦隊格闘アクション。「バーチャルゲーマーシステム」という新システムを搭載するらしいが、その詳細はまだ分かっていない。キャラクターデザイン担当は雨宮慶太氏で、バンダイからはフィギュアが発売される予定だぞ。

爆ボンバーマン ACT

ハドソン | 97年夏

みんな大好きボンバーマンが、夏休みにはN64で遊べるぞ。ボンバーマンも爆弾も、もちろんぷくぷくのフルポリゴン。3Dならではの高さを生かした爆弾攻撃や、謎を解きながらステージをクリアしていく要素がてんこもり。バトルモードでは「あっ」と驚くステージが…。

ミッション・インポッシブル ACT

パック・イン・ソフト | 97年夏頃

オレが主人公のイーサン・ハントだ。「スパイ大作戦」の頃、30年も前から世界中の人気者なのさ。今回は去年公開の映画「ミッション・インポッシブル」さながらに、華麗なアクションアドベンチャーで活躍するぞ。ミッションを遂行して、最期の謎を解いてみせるぜ。

はみだしクン

いまパソコンで人気のネットワークゲーム『DIABLO』の権利を任天堂が買い取ったとPS系の雑誌で紹介されたが「関係部署に問い合わせましたが、そんな事実はありません」（本郷さん）とのこと。

カメレオン・ツイスト ACT

日本システムサプライ | 97年11月

舌をベローンとのばして移動したり、敵キャラをやっつけたりする動きが妙におかしくてかわいいカメレオン君。敵キャラたちもなんだかへんてこりんでキュート。豊富なステージは昆虫にちなんだ内容が溢れているらしい！ベロを使った攻撃法もやり方がいろいろあるんだな。

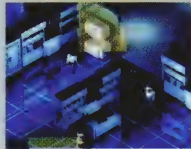
飛龍の拳ツイン（仮） ACT

カルチャーブレーン | 97年内

合い言葉は痛快スピードバトル！リアルなキャラが熱い攻防を繰り広げる3D本格バトルと、スーパーデフォルメされたキャラがかわいくて楽しいSDキャラバトル、好きな方を選択して戦えるぞ。画面写真は後者のほうだけど、かっちょいいリアルキャラも早く見たいよね。

金田一少年の事件簿（仮） ADV

ハドソン | 未定

TVアニメも始まり、さらに人気をのばしている『金田一少年』。いまだゲームシステムや物語は不明だが、最近は推理もののヒットゲームが少ないだけに期待は大。コミック、アニメと同様に起こる連続殺人事件を、どういうシステムで推理、解析していくのかが今から楽しみだ。

※画面はサターン版です

ジャングル大帝 ADV

任天堂 | 98年春

今夏、リメイク映画の公開も決定し、レオブーム到来の予感。手塚アニメに宮本茂テイストがいかされる、まさに夢のタッグが実現するこのソフトは、ただのアドベンチャーゲームにとどまらず、冒険アクションあふれる作品になりそう。レオの成長する姿を一緒に体験だ。

※画面はイメージイラストです

シムシティ2000（仮） SLG

イマジニア | 未定

パソコンユーザーを徹夜漬けにしたハマリゲームがN64に堂々の登場。プレイヤーは市長になって、あなたの町を開発、成長させていく。箱庭の中で自分だけの好きな町を作る楽しみと、町を運営していく2つのおもしろさが味わえるぞ。N64ならではの仕掛けを期待したい。

※画面はパソコン版です

シムシティー64（仮） SLG

任天堂 | 未定

SFC版では、クッパが襲ってきたり、マリオの銅像が建ったり、任天堂ならではのオリジナル要素が追加されていたが、N64でもそのテイストはいかされそう。また64DDによって、全く未知の遊び方も考えられているみたいなので、1本で何回も楽しめるソフトになりそう。

※画面はSFC版です

超時空要塞マクロス アナザーディメンション（仮） SLG

トミー | 未定

いまだに根強い人気をほこる「マクロス」。N64では、戦闘機バルキリーの華麗な動きと迫力のバトルシーンがウリになりそう。ソフト制作が米国のソフト会社なので、純日本版の「マクロス」とはひと味ちがった「マクロス」になりそうだ。ファンならずとも要チェック。

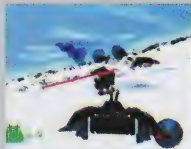
ゴールデンアイ 007 SHT

任天堂 | 97年7～8月

『スター・ウォーズ』に続いて任天堂が送る、洋画シリーズ第2弾。映画に負けないくらいのハードで爽快なアクションがN64で楽しめそう。プレイヤーは秘密諜報部員007になり、スパイ活動を繰り広げる。007につきものの美女、ボンドガールは登場するのか？興味はつきない。

スター・ウォーズ 帝国の影 SHT

任天堂 | 97年6月14日

今月末から特別編の映画も公開される、『スター・ウォーズ』。物語はオリジナルだけど、映画のシーンのような戦闘シーンやアクションが楽しめるのはファンならずともうれしいぞ。シューティングとアクションの2つが1本で楽しめるのもお得。フォースとともにあらんことを。

ボディーハーベスト（仮） SHT

任天堂 | 未定

エイリアンたちが人肉を求めて地球に飛来！君は特別機動隊員として様々な場所・時代で戦う。時代によって乗りこなす乗り物は多様で、実に130種類以上。敵を撃ちまくるだけでなく、戦略的要素も重要だ。情報薄が続いたが、実は開発もかなり進んでいて年内発売なるか。

時空戦士テュロック SHT

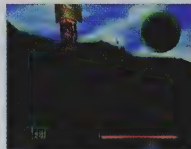
アクレイムジャパン | 97年5月30日

発売日が延期されていたテュロックもついにもうすぐ発売。迫力のあるグラフィックと超リアルな動きが君に迫る。大きめのモニターと、大音量のステレオ装置を用意して、部屋を暗くしてからプレイするのが編集部のオススメ。迫り来る恐竜達の攻撃にたえることができる？

ブレードアンドバレル SHT

ケムコ | 97年末

ヘリコプター対戦車という異色バトルアクション。システムやグラフィック、ステージや動きまで徹底的に改良を加えているので、発売日はまだ確定していない。でも、以前64ドリーム編集部で募集したゲーム中の登場機体の愛称は、しっかりロムの中に反映されるらしいぞ。

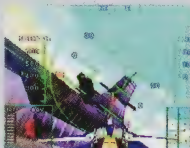
はみだしクン 任天堂のホームページによると『ポケモン2』に時計機能搭載が決定！っていうことは時間がたつとモンスターがタマゴからかえったり、深夜じゃないと出てこないモンスターがいたり…おもしろそ～！

ワイルドチョッパーズ SHT

セタ | 未定

ミッションクリア型の3Dシューティング。ヘリコプターを愛するイカレた野郎達が、強力に武装したテロリスト達に立ち向かう。発売日が迫っていたにも関わらず延期になってしまったのは、振動パック対応になったからではないかと予想されるのだが…。情報を待て。

ソニックウィングスアサルト SHT

ビデオシステム | 97年7月

振動パック対応第2弾ソフトに決定。『SW』が、満を持しての3Dシューティングとして僕らの前に現れた。世界中の都市や大自然の中など10種類のステージを自在に飛び回り、撃ちまくろう。それぞれの特殊兵器を持っているパイロットたちは、ひとクセもふたクセもあるぞ。

フライトシミュレーター(仮) SHT

ビデオシステム | 97年内

『パイロットウィングス』制作のパラダイム社とビデオシステムがおくる、お得意のフライトシューティング。『ソニックウィングス』では世界中の実際にある土地の上を飛び回るが、このゲームのステージ設定はどうなるのかな。このソフトもやっぱり振動パック対応か?

ゴルフ(仮) SPT

任天堂 | 未定

ディレクターはあの『マリオUSオープンゴルフ』を手がけた人だっていうんだから、やっぱりマリオファミリーが出てこなくちゃね。プログラマーはHAL研の岩田さん。動体の高度な計算処理技術は、この人に任せておけば間違いなし。カービィも岩田さんが制作してるんだよ。

Jリーグ ダイナマイトサッカー64 SPT

イマジニア | 未定

数々の名作サッカーを世に送り出してきた天野亮二氏の最新作だ。サッカーにはコダワリをもっている氏のことだから、細部まできっちりとしたサッカーゲームになりそう。スピード感・操作感も期待できるぞ。お得意のおいしいオマケ、隠しモードは今回もあるといいね。

パワーリーグ64 SPT

ハドソン | 97年夏

デフォルメった選手キャラが主流の中、リアルな等身大キャラをあえて使用、FC時代からそのこだわりに定評のあったパワーリーグ。細かいアクションはもちろん、ホームラン競争や三振競争などの楽しいモードもしっかり引き継いでいるぞ。64版ならではのプラスαに期待。

Jリーグサッカーイレブンビート1997 SPT

ハドソン | 97年夏

走り回る選手たちのアクションや、跳ねるボールの動きそのものまでが楽しいサッカーゲーム。ひとつのボールを追いかけてみんなでワイワイいいながら楽しめるアクション要素の強いサッカーゲームになるはずだ。3頭身のキャラたちを思う存分動かそう。

新日本プロレス闘魂炎導~Brave Spirits~ SPT

ハドソン | 未定

忠実にモデリングされた人気選手が実名で登場。技のはいり方や得意の決め技、観客へのアピールなど、選手達の特徴を忠実に再現。3Dスティックの操作感も快適だ。コントローラパックか64DDに対応とのウワサもあるので、最強の選手を君が育てることも可能になりそう。

バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル(仮) SPT

アスミック | 97年秋

多人数対戦をついにN64で実現。シングル/タッグマッチは当然のこと、タイトル通りのバトルロイヤルも網羅。場外の1人に対して3人がロープ上から攻撃を仕掛ける、なんて考えただけでも血わき肉踊るぜ!選手のキャラ設定や技の数(1000以上)もかなり力入ってるぞ。

64大相撲(仮) SPT

ボトムアップ | 97年秋

大相撲の「技」にこだわった異色の格ゲー。実際の相撲ではめったにみられないハデな技もばしばし決められるぞ。力士を厳しいけいこで鍛え、伝説の力士を作り上げる育成モードも搭載。大相撲の場所出場で位を上げたり、全国で勝ち抜いていったり、興味深いモード満載だ。

ハイパーオリンピック イン ナガノ SPT

コナミ | 97年12月

1998年冬のメインイベント、長野冬季オリンピックを完全再現する、期待のスポーツゲームだ。今の所、何種類の競技が入るかは未定だが、人気のスポーツは収録されるということで、スピードスキーや、ボブスレーなどが予想される。多人数プレイで盛り上がることも必至だ。

ウェイン・グレツキー3Dホッケー(仮) SPT

ゲームバンク | 未定

アメリカのホッケー界のスーパースター、ウェイン・グレツキー監修。ホッケーって言うと僕らにはなじみが薄いけど、予備知識なしでもこのゲームはかなりイケるぞ。ポリゴンでモデリングされた選手たちが画面上をめまぐるしく動き回る姿は圧巻!乱闘シーンもまた一興。

はみだしクン

「64マリオ・スタジアム」(テレビ東京系)のエンディングテーマソング「PINK」を歌うのは上原さくらさん。とってもスレンディなお姉さんだ。CDは5月28日にリリースされる予定。

本誌に「ゲームの64」を好評連載中のエリボンさん（年齢不詳）はマリオのマンガを描いているのに、安くなったNINTENDO64を購入せずに、編集部からプレゼントされるのを待っているというウワサ。

プロ麻雀 極64 TAB

アテナ | 97年末

極（きわめ）と言えば、累計売上本数50万本を誇る麻雀ソフトの雄。プロ麻雀連盟公認の本格派ソフトだ。プロ雀士の鋭い攻めが、64ならではの処理能力でグンとパワーアップしてるぞ。各種モードもさらに充実を図っているとのこと。発売が延びた分、期待してます。

キラッと解決！64探偵団 TAB

イマジニア | 97年夏

長らく「リーズン」の仮称だった推理系ボードゲーム。「シナリオ生成システム」で、異なったストーリーを何度も楽しめる。『弟切草』みたいにストーリーを追いつつ、『人生ゲーム』みたいにコマを進めるのかな。4人対戦もOK。ネーミングにはクラクラするよね。キラッ☆

麻雀放浪記 CLASSIC TAB

イマジニア | 97年8月1日

バクチにとりつかれた人間達の生き様がファンを魅了した「麻雀放浪記」をシナリオに、劇画「麻雀放浪記CLASSC」のキャラが登場。随所のアニメや音楽がとってもシブいストーリーモードの他、いかさまモードなんてのもアリ。一筋縄ではいかない勝負の世界が漂っている。

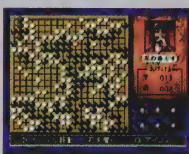
森田将棋64 TAB

セタ | 97年7月

対局室・詰将棋・研究室の他に、自宅にいながら段級位がとれる段級位認定モードも搭載。さらに通信カートリッジ対応で、電話回線を通じて通信による対局やプロによる対局指導までも可能だ。処理能力も最強のマシンN64を得ての保証付き。森田、「羽生」を越えるか？

雷のごとく～超高速囲碁～ TAB

セタ | 未定

早さと強さは折り紙つきの囲碁ソフト。ホント雷のようにCOMの思考時間が早く、一手平均10秒以下。ストレスなしで対局に集中できるすぐれものだ。イゴを知らない、というもったいない君は、親切な初心者モードで囲碁の深さを教えてもらおう。ハマることうけあい！

The 麻雀64（仮） TAB

ビデオシステム | 97年6月

キャラが進化する「打ち筋記憶システム」採用。選択したキャラが君の打ち筋を記録していき、後でそのキャラを対戦相手にもできる。ストーリーモードでは対局に勝つだけでなく、雀荘外でのかけひきも駆使して合計1000万円を稼ぎぬこう。個性的な2人打ち麻雀もあるよ。

F-ZERO64（仮） RAC

任天堂 | 97年末

SFC版の前作は、スピード感、臨場感、コースの巧妙なトラップ等、ユーザーへのサービス精神旺盛なゲームバランスが大好評を博した。今作は、そんな前作のゲームシステムは引き継ぎつつ、フルポリゴンはもちろん、ありとあらゆる可能性（まだナイショ）が満載されるはず。

※画面はSFC版です

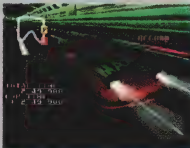
マルチレーシング チャンピオンシップ RAC

イマジニア | 97年7月

コース分岐による「マルチドライビングシステム」によって、1つのコースの状況がまさに千変万化するぞ。様々なコースの状況に応じたマシンセッティングが勝負の決め手だ。後続車を映し出す迫力のバックミラーや、見やすいメーターなど、こまやかなココロ使いもうれしい。

レブ・リミット RAC

セタ | 97年7月

きめ細かな環境設定がウリ。豊富なパーツを使って、マシンの多様なチューニングバリエーションが楽しめる。またコースセレクトはもちろん、天候や時間帯、季節の設定も可能だ。ヨーロッパの街並みを思わせる美麗なグラフィックは、作り手のこだわりがうかがえるぞ。

トップギア・ラリー（仮） RAC

ケムコ | 97年夏

SFC版「トップレーサー」がN64の機能を最大限に生かして再登場。ペイントショップで車のデザインを自分流にアレンジできるぞ。大自然を相手に起伏のあるコースをワイルドに突っ走る様子や、舞う砂ぼこり、光線の微妙な計算など、気合いを感じる。USAでも発売予定だ。

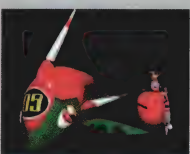
エアロゲイジ RAC

アスキー | 97年9月

CGの美しさにこだわった緻密な作り込みの画面で、近未来のサーキットを表現。キレイなだけじゃないぞ、最速のバトルは空中で実現!! チューブコースでは側面や天井も走れちゃう。スピード感はとにかくスゴそう。N64でこそ可能になった、3D空間レーシングの期待作だ。

キャバリーバトル3000 RAC

日本システムサプライ | 未定

飛行生物「キャバリー」にひっぱられて空中を浮遊しながら、ダイナミックに疾走するマシンを乗りこなす、超未来のバトルレースだ。併走してくる敵のロボットとの戦闘もあるぞ。対戦も可能。でも、「キャバリー」ってなんだろ。キャバレーの親戚じゃないことは確かね。

実戦パチスロ必勝法 ETC

サミー工業　未定

サミーと言えば、ホンモノのパチスロを製造しているメーカー。このゲームの基本コンセプトはより実際に近いパチスロ。N64のスペックは、限りなく実際に近いシステム設計を可能にした。動態視力や確率計算など、おうちでパチスロの腕を磨いてから、いざ出陣しよう！

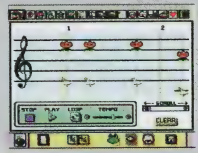
パチンコワールド64 ETC

ショウエイシステム　97年内

パチンコの老舗メーカー「平和」のシステムをもとに、パチゲーを送り出してきたショウエイシステムが、N64版でも新作の開発をスタート。サミーのパチスロと同じく、確率や効果音など実際のパチンコを忠実に再現したものになりそう。各種モードの充実も期待できるぞ。

マリオペイント64（仮） ETC

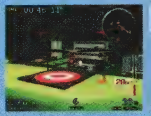
任天堂　97年末

今度の『マリオペイント』は、3Dのキャンパスにポリゴン画像を自在に描けるかも。もちろん64DD対応なので、保存もばっちり。もしかしたら、君の創った画像を『シムシティー64』に取り込めるかも。プリンタやデジカメをつないだりと夢はふくらむ、64ドリームと共に。

祝 64ドリーム通刊10号記念 発売中の17本もぜ〜んぶ紹介！

スーパーマリオ64

任天堂 ●96年6月23日 ACT

マリオが空間を自在に飛び、跳ね、走り回る、3Dアクションの決定版。ピーチ城内の多彩なステージで120個のスターを集めよう。ゲームを変えた一本。受賞多数。

パイロットウィングス64

任天堂 ●96年6月23日 SLG

シューティングやタイムアタック、ミニゲーム要素もふんだんにもりこんだフライトSLG。各ステージのタスク達成にはかなり燃えるぞ。こだわりを感じるオススメ作。

最強羽生将棋

任天堂 ● 96年6月23日 TAB

タイトル通り、最強、最速の将棋ソフト。従来のどの将棋ソフトも太刀打ちできないすばらしい思考ルーチンはまさに驚きの一言。羽生さんの棋譜データベース付き。

ウェーブレース64

任天堂 ●96年9月27日 RAC

波の動きのリアルさ、3Dスティックによる絶妙な操作感の良さ。手に汗握るスピード感は、ぜひ実際にプレイして体験してほしい。CGも他の追随を許さない美しさだ。

ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット

エニックス●96年11月22日 ADV

かわいらしい機械の少女、ジョゼットが笑い、怒り、泣き、君にいろんなことを語りかけてくるぞ。根強いファンの多い、名作コミュニケーションアドベンチャー。

栄光のセントアンドリュース

セタ ●96年11月27日 SPT

名門「セントアンドリュースオールドコース」を完全に再現した本格派ゴルフ。3Dスティックをパチンとはじく新感覚のショットはクセになることまちがいなし。

マリオカート64

任天堂 ●96年12月14日 RAC

言わずとしれた超人気レースゲーム。3Dスティックを操って突っ走る爽快感は、必ずや君をとりこにするはず。4人対戦は特にオススメ。タイムアタックも燃えるぞ〜。

麻雀MASTER

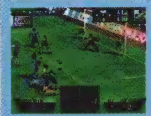
コナミ ●96年12月27日 TAB

初のN64麻雀ソフト。もちろん思考は早く、配牌も偏りをほとんど感じさせないしっかりとした麻雀。有名人そっくりさんのキャラ達は、クセがあってかなり手強いよ〜。

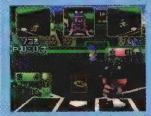
超空間ナイタープロ野球キング

イマジニア●96年12月20日 SPT

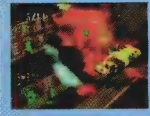
ツボを押さえた華麗な演出は「プロキン」のウリの一つ。デフォルメされたキャラたちの超個性的な顔は、慣れればカワイイ？選手の育成モードもついているぞ。

実況Jリーグ パーフェクトストライカー

コナミ ●96年12月20日 SPT

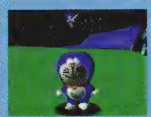
モーションキャプチャーで選手の流麗な動きを再現。3Dスティックを使ってのストレスのない操作感、スピード感、ツボを得た迫力の実況アナウンス、文句ない出来です。

実況パワフルプロ野球4

コナミ ●97年2月28日 SPT

野球が好きならパワプロをやれ！野球の醍醐味、かけひきの楽しさを余すことなく再現した一級品。オリジナル選手の育成も楽しいぞ。試合よりもはまったりして……。

ブラストドーザー

任天堂 ●97年3月21日 ACT

暴走トレーラーの進路を確保をするために、街を"めっちゃめちゃに"壊す快感！パズル要素が濃く、アクションは難易度が高め。きみはプラチナメダルを取れるか？

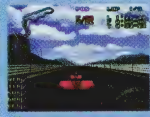
ドラえもん のび太と3つの精霊石

エポック社●97年3月21日 ACT

ドラえもんファミリーがフルポリゴン化。ファンタジーの世界を舞台に、各キャラの特長を生かして、3つの精霊石を探そう。アクション・謎解きの難易度はやさしめ。

JリーグLIVE64

EAV ●97年3月21日 SPT

レーダーカメラによる自在な画面切り替えが可能。サブカメラもすごい。しかし全体的には選手のパスなどのレスポンスやゲームバランスにストレスが残るかも…。

ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション

ヒューマン●97年3月28日 RAC

SFCでも人気だったヒューグラ。F1タイプの車で実在のコースに近いサーキットを疾走。マシン設定やピットインの時間などがストイック。硬派のRACゲームだ。

麻雀64

光栄 ●97年4月4日 TAB

「麻雀大学」に入学、数々の単位を取得して、見事卒業して見みせよう。種々のカリキュラムが目標別の対戦になっていて、確実にこなしていけば、上達まちがいなし。

スターフォックス64

任天堂 ●97年4月27日 SHT

今度のスターフォックスはすごいぞ。本格的な3D空間を自在に飛び回り撃つ快感、ステージの多彩さと魅力的なキャラ設定はさすがです。振動パックもぶるぶる楽しい。

攻略は64ドリームのバックナンバーでキマリ！

各ソフトの気になるお値段は8ページの「ソフト実売価格鑑定団」を参考にしてね。発売中ソフトの攻略特集は64ドリームのバックナンバーでしっかり入手できるぞ。お近くの本屋さんに注文するか、毎日コミュニケーションズ・業務部（TEL03-3211-2568）までお問い合わせを。ちょっと宣伝♪ルンルン

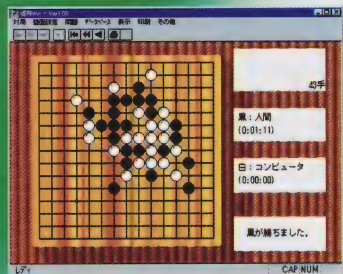
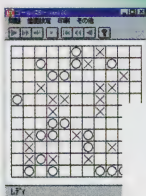
はみだしクン

SSでソフトを開発する某有名クリエイターがいるが、彼の事務所に置かれるN64の数があまりにも多いとのウワサ。早いとこ、N64にも参入していただいて野心的なゲームを作っていただきたいものだ。

斬新な3Dビューと息をのむ迫力のポリゴンシューティング。
NINTENDO64コントローラ機能をフルにいかした驚異の操作性。

8機種の戦闘ヘリに乗り込み、軍事テロリストに立ち向かう
3Dバトルシューティングゲーム。
レーダー基地爆破、捕虜救出、地下施設の破壊等々、
さまざまな指令を受け、ミッションクリアに向け発進。
多彩な武器を駆使して、軍事テロリスト集団を殲滅せよ!

発売日未定 価格:8,800円(税別)

毎日コミュニケーションズのパソコンソフト

連珠

ゴールは5

1.44MB 3.5"FD
Windows3.1・Windows95対応版
価格 4,900円（税別）

対局 五目並べ 連珠 for Windows

コンピュータに挑戦！
あなたは五目ならべられますか？

誰でも一度は遊んだ経験がある「五目並べ」が、進化・発展した世界的な卓上ゲームが『連珠』です。わかりやすいルール、戦略の奥深さ、そしてスピードとスリルに満ちた『連珠』が、本格派ソフトになって登場しました。「珠型指定打ち」が可能な上、手合い割り「珠型交替打ち」に対応。詰め連珠80問のほか、連珠から生まれたパズルゲーム"ゴールは5"も40問収録。新しい思考競技の世界を、是非体験してみて下さい。

ジャンルいろいろ

麻雀ゲーム初の『青天井モード』をはじめ
5つのモードで電脳強敵雀士に挑戦！
対戦も可能な本格四人打ち麻雀ソフト

麻雀青天井

for Windows
for Macintosh

Windows版（Windows95動作確認済）
1.44MB3.5"FD×2枚組
Macintosh版 3.5"FD 1枚
価格 各6,800円（税別）

いろんな美紗子ちゃんを囲んでGET！
大人気の陣取りアクションパズルが
もっと可愛くより熱くパワーアップ!!

前田美紗子のギャルパニII

CD-ROM
PC-98・DOS/V両対応
価格 各6,300円（税別）

ソフトとしては世界有数の「強さ」と
カラフルな碁盤・碁石・背景の「美しさ」
クラシックBGMで格調高い囲碁対局を！

GO II Professional Windows95

CD-ROM
Windows95対応
価格 各8,800円（税別）

「森田将棋」の思考ルーチン・基本機能に
「週刊将棋」精選の詰将棋1814題を収録
全ての着手に応じる詰将棋指南機能搭載

一生遊べる 詰将棋道場

週刊将棋【協力】

早指し対局機能付き

1.44MB3.5"FD×2枚組
Windows版（Windows95動作確認済）
解説＆問題集 同梱　価格 各9,800円（税別）

●お求めは全国のパソコンショップにてどうぞ。

株式会社 毎日コミュニケーションズ 出版事業部
〒100 東京都千代田区一ツ橋 1-1-1 パレスサイドビル
【商品内容のお問い合わせ】書籍2課 TEL.03-3211-2564

Game Fan Booksシリーズ

魔法少女プリティーサミー PART1 PART2 完全攻略ガイド

最新刊

毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円(税別)
ISBN4-89563-789-1 C0076

お待たせしました！全てのサミーファンのために、パート1・パート2をまとめて大公開!! キャラクター紹介やゲーム解説はもちろん、ゲーム中の全セリフも見られる完全攻略ガイド。ゲーム画面や原画などのビジュアル満載で、見ているだけでも楽しくなっちゃう必携アイテム。

Play Station

優駿 クラシックロード 活用ガイド

最新刊

毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体1200円(税別)
ISBN4-89563-787-5 C0076

このゲームの面白さを全て引き出すためのパーフェクト・マニュアル。有効なニックス・インブリードを含めた配合のテクニックをはじめ、競馬理論から裏ワザまで詳細に解説。また全繁殖馬の年度別パラメータを全て掲載など、ゲームに役立つデータも豊富に収録。実践重視の本格解説本。

SEGA SATURN

ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～ ガイドブック

最新刊

毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円(税別)
ISBN4-89563-786-7 C0076

「あの町を独占」するためのコンビニ経営バイブル登場！新米オーナーのための基礎知識から実践的な経営ノウハウ、キャラクター商品などの各種データも完全収録。オススメの内装ベストレイアウトも掲載し、この本でセンスと戦略的駆け引きのテクを磨きコンビニの経営学を極めよ!!

Play Station　SEGA SATURN

天地無用！ 連鎖必要 公式ガイドブック

毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円(税別)
ISBN4-89563-788-3 C0076

全キャラのイベントを完全チェック！話題のあのキャラを含む全キャラの出演ポーズやセリフ、攻略法も完全収録。隠れキャラ出現方法、おまけモード出現方法、開発スタッフインタビューにエンディングカラオケ歌詞カードまで掲載して、これが天地ファン必携の公式ガイドブックだ！

SEGA SATURN

好評発売中

プロ野球 グレイテストナイン`97 ガイドブック	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体950円(税別)	ISBN4-89563-785-9 C0076
ドラゴンマスター シルク 公式ガイドブック	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体950円(税別)	ISBN4-89563-784-0 C0076
ウルティマ アンダーワールド 攻略ガイド	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-783-2 C0076
はいぱぁセキュリティーズS ビジュアルガイドブック	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-778-6 C0076
厄痛 ～呪いのゲーム～ パーフェクトガイド	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-777-8 C0076
トゥームレイダース パーフェクトガイド	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-775-1 C0076
大運動会 ファイナル攻略ガイド	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-770-0 C0076
m～君を伝えて～ 公式ガイドブック	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-774-3 C0076
メルティランサー 銀河少女警察2086 ファンブック	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-769-7 C0076
ステークスウイナー ～G1完全制覇への道～ 公式ガイドブック	毎日コミュニケーションズ【編】	定価：本体951円(税別)	ISBN4-89563-768-9 C0076

MYCOM 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル 出版事業部 TEL.03-3211-2568

●全国書店・ゲームショップにて好評発売中！
※消費税率変更にともない価格が変わっております。お求めの際はご注意ください。

今回も集まりました The64DREAM 読者プレゼント!

NINTENDO64とコントローラブロス！

発売されたばっかりの64ソフトとグッズもいっぱいプレゼント!

プレゼントに当たったら、みんなといっしょに遊んでね♥

当たらなかったら、次号にかけろ！　でなきゃ持ってる友達を大事にしようね!!

1.NINTENDO64

1 名様

●読者プレゼントはやっぱりこれ。夢の64ビットマシーンNINTENDO64だ!! ソフトもこれからてんこもり！今の内に手にいれよう

2.コントローラブロス

5 名様

●振動パック対応のしびれる興奮は、もう経験した？ 4人同時プレイにも便利なコントローラブロス。好きな色を書いて送ってね

3.スターフォックス64

3 名様

●初の振動パック対応でいち押しの面白さ。満足度100％でシビレるーゲーム!!

4.ブラストドーザー

3 名様

●ゴールドメダル獲得おめでとう。でもまだ禁断のプラチナメダルが君を待っている

5.麻雀64

3 名様　提供／光栄

●麻雀大学のカリキュラムをこなせば、君もりっぱな雀士になれる？

6.ドラえもん

2 名様　提供／エポック社

●キャプテンガイコツとの決闘シーンは、記憶に残る名場面だぞ

7.ワンダープロジェクトJ2

コルロの森のジョゼット　デスクトップユーティリティー

3 名様　提供／東芝EMI

●原画集もついたWin95対応ユーティリティーソフト

8.カメレオンツイスト　テレホンカード

5 名様　提供／日本システムサプライ

●カメレオンが活躍する異色のソフト。ソフト発売に先がけてテレカをプレゼント

9.64プレイラック

3 名様 提供／信誠

●ソフト９本にコントローラまで収納できるキャスター付きラック

応募の方法

とじこみのアンケートハガキにお答えの上、
希望するプレゼント名と番号を書いてお送りください。
いろんなご意見ご質問をお待ちしています。
どしどしご応募ください。

応募締切／97年6月20日
当選発表／『The 64 DREAM 9月号』
7月21日発売

10.ゲームボーイポケットケース

5 名様 提供／信誠

●ＧＢポケットとソフト３本に電池まで入る。整理して本棚にしまえるぞ

11.スターウォーズ ＜特別編＞ 特製Tシャツ

2 名様 提供／FOX映画

●ゲームも映画ももうすぐリリース。大ブレイク間違いなしのスターウォーズグッズ

12.おしゃ Berry メモ

1 名様 提供／エポック社

●受話器にあてててボタンを押すだけで電話できる便利グッズ。メッセージ録音もできる

13.ボンバーマンジグソーパズル

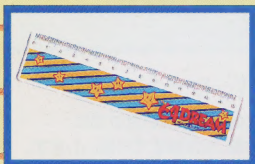
1 名様 提供／天田印刷加工

●ジグソーパズルが完成したら、ドカーンとこわしてもう１回遊んじゃおう

14.The64DREAM オリジナルキーホルダー

10 名様

15.The64DREAM オリジナルレターセット

10 名様

16.The64DREAM オリジナル定規

10 名様

The64DREAM 5月号 プレゼント当選者発表！

●当選おめでとうございます●

NINTENDO64
滋賀県／吉田育宏

コントローラブロス
佐賀県／池田太郎
栃木県／渡辺章悟
北海道／千徳浩明
愛知県／戸澤　計
愛媛県／佐々木勇太

ブラストドーザー
兵庫県／中西常二
沖縄県／伊波紀明
鹿児島県／牧之瀬裕生

時空戦士テュロック
長崎県／加藤　崇
東京都／尾上　豊
神奈川県／柏原　誠

ヒューマングランプリ ～ザ・ニュージェネレーション～
大阪府／中尾政文
奈良県／中口郁久
奈良県／佐藤尚平

最強羽生将棋
福岡県／馬場隼平
富山県／福田弘幸
熊本県／松原京平

栄光のセントアンドリュース
徳島県／吉田直樹
東京都／関根大輔
新潟県／藤田星寛

64キャリーバッグ
千葉県／海老原弘明
埼玉県／早津祐貴
鹿児島県／吉山大輔

64ソフトバッグ
新潟県／堀江　竜
大阪府／大塚　舞
富山県／宮田紘幸

64ソフトケース
長崎県／永田健介
愛知県／小澤正基
静岡県／山口武洋

ドラえもん 変身クッション
大阪府／緑　剛史
福岡県／長　博憲
愛知県／宮田祐子
東京都／新井祐一
和歌山県／下田　誠

プロ野球キング テレホンカード
宮崎県／黒木純也
宮城県／水上　享
香川県／原田雅亘
山口県／縄田和宏
北海道／田中孝治

栄光のセントアンドリュースタオル
東京都／池田健二
島根県／岩田正和
東京都／杉山亮太
愛知県／太田　博

ボンバーマン オペラグラス
愛知県／宮本　猛
福岡県／香西　亮
静岡県／藤巻互介

The64DREAM オリジナルキーホルダー
埼玉県／備藤大樹
長野県／原山大輔
愛知県／熊谷俊輔
富山県／竹内寛人
その他6名様

The64DREAM オリジナルレターセット
徳島県／石元七恵
千葉県／山下慶一郎
東京都／池田惟那
秋田県／丹波優智
その他6名様

The64DREAM オリジナル定規
神奈川県／前田佑規
愛知県／村上　徹
鹿児島県／白川直人
静岡県／杉山正洋
その他6名様様

以上敬称略

※なお商品によっては発送に時間がかかることがございます。ご了承ください。

※プレゼントコーナーへのご意見ご希望をお待ちしてます!

The 64 DREAM

まるごとNINTENDO64情報誌

みなさ～ん、振動パックをぶるぶるさせて遊んでますかぁ?
『SF64』の難度については賛否両論あるようですが、難しいと思ってる人、
焦らずに気長にプレイしましょうよ。早く終わるのがいいってもんじゃないんですから。ところで
本誌もおかげさまで10号目を迎えました。こちらのほうも焦らずに
気長にやっていきますので、どうぞよろしく。

8月号は 6月21日(土)に発売します 定価490円

次号予告
「スター・ウォーズ 帝国の影」攻略ガイド

続報
がんばれゴエモン
爆ボンバーマン
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

ほか、期待のRPGの最新情報などN64の新作ソフトを中心に、あのゲームクリエイターのインタビューも予定。ご期待ください!

今月のベストショット

バズーカ スリッピー

↑『SF64』の、このような愛らしい姿に出会えた人も少なくないはず。スリッピーやファルコはどうしてアーウインから降りてバズーカで戦うはめになったのか。145ページを読めばわかります。

Game Dream Believer 編集後記

●先日群馬県のPN/ポケモンバンザイさんから「お嫁さんは無理だけどミニ四駆のコース安く売ります」とのお便りもらいました。たくさんのハガキに本当に感謝してます。残念ながらコースもう買ってしまいました（わたる）

●締切が迫って時間がない！という時に限ってゲームをやりたくなるんだよね。ちょっと息抜きのつもりが1時間も2時間もやってたりするんだな。そして今日も何回目かの徹夜なんだな。とほほ、ヘルプミー！（キクボウ）

●毎年、自分の誕生日が来るごとに、「来年はゲームの仕事をしてないだろうな」と思いつつ、はや7年目……。こうなったら来年は64ＤＤソフトの記事を書きながら誕生日を迎えたい。しかもロープレの！（マッシー）

●トレジャーのインタビューに行って来ました。面白い話が聞けて楽しかった。『ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ』はおもしろいよー。とってもかわいくって笑えるゲームです。オレは好きだな、ああいうの（ケイ少佐）

●1 ハワイ滞在半年間…海洋学に深くなる。2 春に祇園でお茶屋＆桜を楽しむ。3 夏のNYでアーウインショーの世界をきどる。4 都内の一流高級ホテルで暮らす…どれかひとつでも叶うとウレシイんすけど（ふくもち）

●季節が変わったとたんにずいぶん体調を崩してしまった。ガラガラガラ～。体重が実家にいる犬（ゴールデンレトリバー）よりも軽くなっちゃった今日この頃。もっとたくさんゴハンを食べるのを目標にしよう（ちづる）

●先月は目の病気にかかって原稿どころじゃなくなったと思ったら、今月はカゼ…。締切がせまると病気になるとは心身症やなかろか。しかも今月は、編集部でなくホテルに泊まったんやけど、金がもうないっす（タムタム）

●仕事中に隠れて某超大作RPGの攻略本を読んでいた本誌デザイナーのＯ嬢が、ついにＮ64を購入。編集部の『SF64』を見て買うのを決心したとか。Ｎ64の仲間がぢわぢわドンドン増殖中。お楽しみはこれからだ～（SAO）

64GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です。

The 64 DREAM
7月最新ソフト情報号

発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集 〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675

広告・業務・販売
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告） TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務） FAX03(3214)8558（共通）

バックナンバー
に関するお問い合わせは左記、業務課までお願いします。

1万人会員募集キャンペーン実施中！97年6月30日まではお試し期間　今なら入会金・月会費無料!

日本中どこからでも低料金アクセス!
レベルに合わせて対戦相手が選べます!

※麻雀は相手がいない場合コンピュータがお相手します。

毎日コミュニケーションズが、パソコンでできる将棋・囲碁・麻雀の通信ゲームセンターをOPENしました。その名も"TAISEN"。全国の強豪とパソコン上で対戦することができます。

■通信ゲームセンター"TAISEN"の5つの特長

●1プレイ（1局・半荘）200円程度の低料金！
●会員になれば将棋・囲碁・麻雀のどれでも遊べる！
●対戦結果による実力ランキングを常に発表！
●相手とハンディが自由に選べて実力差も解消！
●カンタン操作で全国どこからでもアクセスできる！

■料金体系

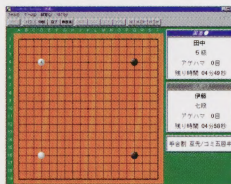
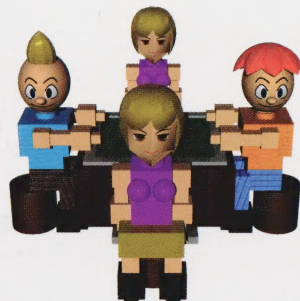
●1プレイ利用料:200円
※1プレイは将棋・囲碁の場合1局、麻雀の場合半荘を意味します。
※通信ゲームセンター"TAISEN"に入会するには、ウインドウズ95及びCD-ROMドライブが動作するパソコンと通信モデムが必要です。
※通信ゲームセンター"TAISEN"は、ジーアールホームネット（株）が運営する『ぷらら』上に開設されています。

下記のおトクな会員制をご利用ください。
●入会金：1,000円（ただし6/30までに入会の方は無料）
●月会費：2,000円（ただし6/30まで無料）
※会員は月20プレイまで。それを超えると1プレイ100円。

■CD-ROM無料プレゼント中!

アクセスに必要なCD-ROMは無料で差し上げます！
（キャンペーン終了後も無料です。）

●お申込方法
官製ハガキの場合：郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、〒102東京都千代田区九段北1-15-15MYCOM九段ビル（株）毎日コミュニケーションズ　通信開発事業室 GSZ&64『CD-ROMプレゼント』係までご郵送ください。インターネットでご請求の場合：下記アドレスにアクセスし、ホームページ上のフォームでお申し込みください。http://www.pc.mycom.co.jp/taisen/

麻雀監修：
井出洋介プロ

囲碁監修：
酒井猛　九段

※画面は
開発中のものです。

MYCOM
毎日コミュニケーションズ

ビックなプレゼントが当たる"TAISEN"1万人会員募集キャンペーン実施中

6/30までに"TAISEN"にご入会の方にステキな賞品が抽選で当たります!CD-ROMがお手元に届いたら、マニュアルに従ってまず『ぷらら』にアクセスし、続いて"TAISEN"まで進んで、入会登録を行って下さい。登録して下さった会員の方々の中から6/30以降に厳正なる抽選を行ない145名様に下記の賞品より1点をお届けいたします。当選者の発表は"TAISEN"上で7/31に行います。　※ご登録の際にプレゼントのご選択はできません。ご当選者への賞品は小社にて選択させていただきますので予めご了承下さい。

A賞 三菱カラーディスプレイ モニター RD17V　三菱電機　1名様
*この賞品ご当選者の方には、モニターのご協力をしていただきます。

B賞 Aterm IT55DSU　NEC　1名様

C賞 フリーノート for ZAURUS Ver.III　住商マシネックス関西　3名様

D賞 Microsoft Internet Explorer 3.0 Starter Kit　Microsoft　10名様

E賞 GO II Professional Windows95　毎日コミュニケーションズ　10名様

F賞 一生遊べる　詰将棋道場 forWindows（Windows95動作確認済）毎日コミュニケーションズ　10名様

G賞 麻雀青天井　forWindows（Windows95動作確認済）毎日コミュニケーションズ　10名様

H賞「週刊将棋」特製テレホンカード　毎日コミュニケーションズ　100名様

期間中にはプロと対戦できるイベントも開催予定
（詳しくは"TAISEN"ホームページをご覧ください）

9784895639392

1929476004673

ISBN4-89563-939-8

C9476 ¥467E

大日本印刷（株）　雑誌68391-50

64DREAM
ザ・ロクヨンドリーム
7月最新ソフト情報号
●有力ソフトハウスアンケート
●スター・ウォーズ 帝国の影

1997 JULY
MYCOM
ムックシリーズ

1997年5月21日発行：（株）毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568
定価：本体467円+税